
ACTION GAMES
SE PELEAN POR TENE
Rep. Argentina
AÑO 3 - Nº 33 - $ 4.-
EDITORIAL QUARK
Mega + Snes
ARCADES
VIRTUA FIGHTER
DOUBLE DRAGON 5
MEGA
TAZ IN ESCAPE FROM MARS
WAY of the WARRIOR
3DO
SNES
SOCCER SHOOTOUT

WELCOME TO T

MEGA DRIVE



Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.

SE

ión Especial

LOS FATALITIES, LUCHADORES SECRETOS,



LOS MEJORES GOLPES Y TRUCOS
Y MAGIAS EXCLUSIVAS,
EN UNA EDICION
ESPECTACULAR.

2

EGA

febrero



DECILE A
TU KIOSQUERO
QUE TE LA GUARDE
PORQUE SE AGOTA

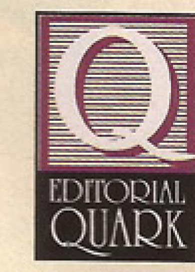


AÑO 3 - Nº 33 - FEBRERO 1995

Director
Daniel Trejo

Producción
Pablo M. Dodero

Armado
J. F. Caballero



Azcuénaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

PUBLICACIONES:
Action Games
CD Review
Circuitos Integrados
Saber Electrónica

Director General
Claudio E. Veloso

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Velez Sarsfield 1950 - Capital
Uruguay
Berriel y Martinez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía
MAC TIME S.R.L.
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital
Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

Impresión
Editorial Antártica S.A. - Chile

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **AÇAO GAMES** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil. El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **AÇAO GAMES**.

START

ACTION GAMES

AÑO 3 Nº 33 - FEBRERO 1995

Se pelean por tenerla:

Se pelean por tener Action, pero sólo los gamemaníacos la merecen. Porque son los mejores.

En las vacaciones asombrá a tus amigos con los trucos que aprendiste en Action y ganá en todos los juegos. ¡Al gamemaníaco no le gana nadie!

Chau, que pases unas buenas vacaciones, y preparate para empezar el colegio con ganas (bueno, si no tenés ganas, igual hay que estudiar, a veces hay que hacer las cosas aunque uno no tenga ganas).

Ah, me olvidaba, preparate que el 15 de febrero sale la Edición Especial de Mortal Kombat 2, con poster incluido. Si no la conseguís... Fatality.

La Banda de Action



SUPER NES

MEGA DRIVE

PC

GAME BOY

3-DO

ARCADES

MASTER SYSTEM

SHOTS

LAS PELICULAS

Midway y Capcom están preparándose también para una batalla en los cines: las bandas de Street Fighter y de Mortal Kombat van a invadir las pantallas muy pronto. Los dos gigantes prometen tener las películas para la época de Navidad. Pero todo indica que Capcom está más adelantada y va a estrenar su película primero. Por ahora, no hay detalles sobre la filmación de Mortal Kombat. Pero ya se puede tener una idea de lo que podría pasar con SF2. Ya se habían elegido los dos personajes principales, que van a ser Guile y M. Bison. Se había pensado en Jean-Claude Van Damme para hacer de Guile y en el recientemente desaparecido actor Raúl Juliá (el Homero Addams, de la película La Familia Addams) para hacer de Bison. ¿Y la bella Chun-Li? ¿Y el japonés Ryu, el muchachito del game? Respuesta: se convirtieron en personajes secundarios porque a los gringos no les gustan tanto.

BOMBA! BOMBA!

STREET FIGHTER VUELVE DIGITALIZADO EN EL '95

Capcom está invirtiendo pesado para seducir al público. La empresa contrató nada menos que al equipo entero de Midway, que creó Mortal Kombat. Midway, claro, se puso furiosa y reclamó hasta en la justicia norteamericana. Pero todo fue en vano. ¿Por qué hizo eso Capcom? Simple: el nuevo equipo va a trabajar en una nueva versión de Street Fighter, todito con imágenes digitalizadas. Y lo mejor: serán hechas a partir de filmaciones, con los mismos actores que están participando en la película. El game solamente va a aparecer en el'95.



Van Damme sería Guile

Raul Julia iba a ser Bison

ULTRA 64

GANA UN PODEROSO ALIADO

Sin duda, ésta es otra noticia importante de la Nintendo para el Ultra 64: un acuerdo con la empresa canadiense Alias Research. Es una de las creadoras de efectos especiales en computación para las películas Jurassic Park, El Vengador del Futuro y El Abismo, entre otros.

Alias Research va a trabajar en la creación de paquetes de software que se adapten a los chips y hardwares de Silicon Graphics. Esta tecnología, según Nintendo, será usada con exclusividad para las licenciatarias del Ultra 64 y será empleada en nuevos juegos para el Super NES.

TV

EL CABLE DE SEGA COMENZO A FUNCIONAR EN EL JAPON

La TV por cable Sega del Japón (el Sega Channel) comenzó a funcionar el día 1 de julio. ¡Japoneses suertudos! La TV funciona de manera semejante a los canales por suscripción que funcionan aquí. Solamente que necesitás un cartucho especial para conectar en la entrada del Mega Drive. Ese cartucho es el que se conecta al cable de la televisión por suscripción.

El canal funciona así: vos conectás el televisor y elegís el game que querés jugar en un menú. El software del game es transmitido a tu cartucho especial en 30 segundos. De ahí en adelante, el abonado puede jugar. Ahora, en cuanto desconectaste el Mega Drive, se terminó el juego. Para jugar otra vez, tenés que repetir la operación. El cartucho del Sega Channel solamente almacena el back-up de tu juego, para que puedas continuar otro día, pero no almacena el juego entero.

SEGA DIVULGA IMAGENES DE GAMES PARA LOS 32 BITS

Podés irte babeando y juntando monedas en tu "chanchito alcancía". Fijate qué masa las imágenes divulgadas por Sega de los primeros games para sus 32 bits: 32-X y Saturno. Algunos de ellos están siendo mejorados justo antes de salir. Es el caso de Virtua Fighter, en el cual el número de polígonos por personaje está siendo aumentado a 500, para dar más realismo. Según la revista japonesa Mega Drive Fan, la mayor promesa es el juego Panzer Dragon, un espacial en 3D que promete ángulos de visión nunca vistos. Sale este año.

32-X



Star Wars Arcade


The Ultimate Fighting

PRIMEROS JUEGOS CONFIRMADOS

- The Ultimate Fighting - Acción
- Sidecar Strike (CD) - Acción
- Super After Burner - Acción 3D
- Super Motocross - Carrera
- Star Wars Arcade - Espacial 3D
- Tempo - Acción
- Virtua Racing Deluxe - Carrera
- Bullet Fighters - Acción 3D
- Fahrenheit (CD) - Aventura
- Metal Head - Simulador /Acción 3D

CARTUCHO DE SEGA ALMACENA CUALQUIER GAME

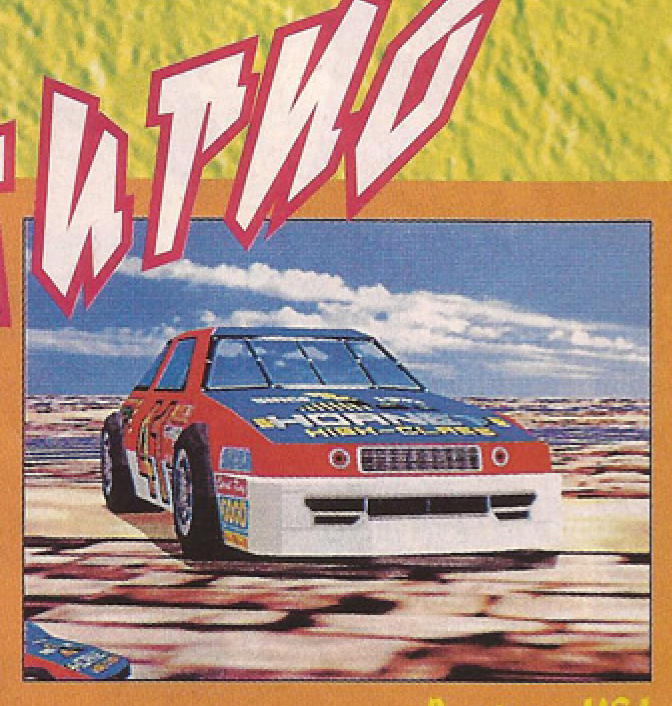
Sega anunció una pequeña maravilla que deberá revolucionar el mercado de alquiler de games. Se trata de un poderoso cartucho, que viene sin ningún juego, pero que puede almacenar el game que quieras, infinitas veces.

La novedad es una creación conjunta de las empresas NewLeaf y Fairway y fue probada en los meses de julio y agosto, en casas de alquiler de jueguitos, en los Estados Unidos. Si la cosa resulta, funcionará de la siguiente forma: comprás un cartucho en blanco. Vas a una casa de alquiler, donde pagás una suma y un empleado con una máquina especial te graba el jueguito para vos. El día que te aburrís o terminás el juego, volvés para que te graben otro. Así, se terminarán con esas confusiones y peleas de mostrador por la cuestión de "vos nos arruinaste el cartucho".

Esta maravilla todavía no tiene fecha de presentación, ni precio definido.

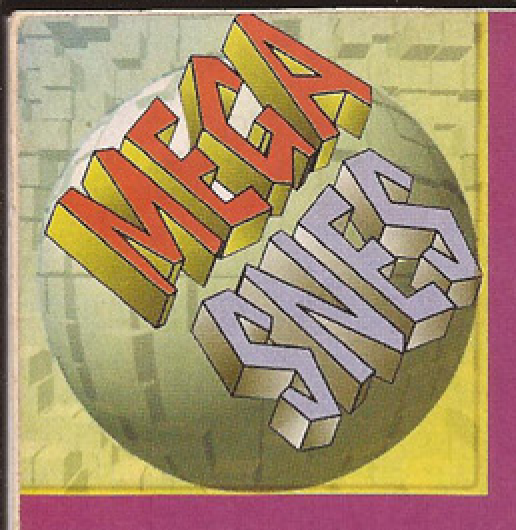
Saturno


Virtua Fighter


Daytona USA

GAMES PARA 1995 EN JAPON

- Clock Work Knight - Acción
- Ninja EX - Acción
- Deadlus - Espacial 3D
- Chinese Detective - Adventure
- Daytona USA - Carrera
- Virtua Hang-On - Carrera
- Battle Monsters - Lucha
- Virtua Fighter - Lucha
- Victory Goal - Fútbol 3D
- Magical Knight - RPG
- Masters Golf - Deporte
- Rampu - Aventura



Double Dragon 5

Muchas veces los games de lucha pecan por falta de humor. Los personajes son malagestados y excesivamente seriotes. Double Dragon The Shadow Falls va exactamente en contra de esto. Los luchadores son diferentes y las magias son bien divertidas. Esto no significa que la violencia explícita esté amenazada, sino solamente que es más graciosa. Este cartucho es la última presentación de la serie que comenzó con 8 bits y ahora llega simultáneamente al Mega Drive y al Super NES. Es una buena oportunidad para andar a los golpes sin perder el buen humor. ¡Aprovechá!

DOUBLE DRAGON 5 ¿Acclaim?

Lucha
1 ó 2 jugadores

MEGA DRIVE

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

SUPER NES

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

El gran problema del juego es que es muy fácil; debería tener más jefes para volverse más estimulante.

COMANDOS

Son los mismos de siempre, en los dos sistemas: puñetazo débil, mediano y fuerte, y patada débil, mediana y fuerte. ¿La configuración? ¡La decidís vos!

MEGA VS. SNES

Comparando las dos versiones, se nota una clara ventaja del Super NES en los gráficos y en el sonido. En Mega la resolución no quedó tan bien definida y el sonido no engancha. Por otro lado, la jugabilidad del 16 bits de Sega está mejor que la de su competidor. Como de costumbre, Nintendo le sacó al cartucho toda la sangre. De esta forma, cuando un personaje es alcanzado de lleno, vuela aguita para todos lados. En el Mega, en cambio, le dieron con todo: el precioso líquido rojo aparece sin pijoterías.

OPCIONES

Double Dragon tiene 4 niveles de dificultad y los rounds pueden durar 30, 60 ó 90 segundos. Si lo preferís, tenés tiempo ilimitado y siempre comenzás con 5 Continues. También se puede configurar el joystick. Los luchadores pueden tener dos colores diferentes. Solamente no podés controlar a los jefes: Dominique y Shadow Master.

TOURNAMENT

Elegí un personaje y luchá 12 veces, inclusive contra tu clon. Las luchas duran 3 rounds y la computadora elige los escenarios y adversarios.

LOS MEJORES

SNES MEGA

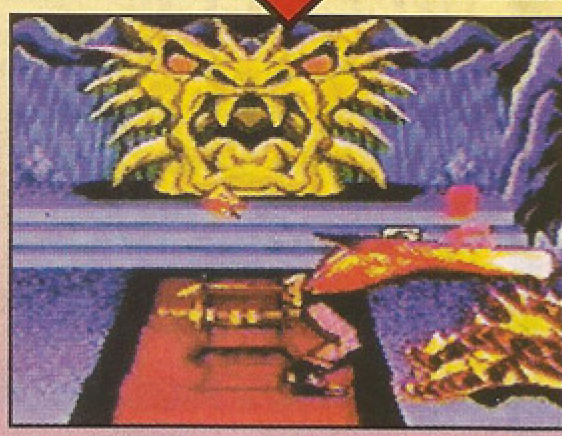
TRIGGER HAPPY

Un matón de cabellos como escoba y color plata. Pesa 122 kg. y mide 1,89 m. Tiene magias alucinantes.

Bola de fuego - ↓ ← + patada
Bola de fuego - ← → + puñetazo
Choque - Apretá patada mediana repetidamente



Dragon Punch con fuego - → ↘ ↓ + puñetazo



Abrazo de fuego - ↓ ← + puñetazo mediano

JAWBREAKER

Grandulón de 1,92 m y 127 kg, tiene magias eficientes y divertidas. Es un comilón incorregible.

Magia de choque rasante - → ↘ ↓ + patada
Cabezazo - → → + puñetazo
Magia - ↓ ← + puñetazo
Arroja enemigo - (cerca del enemigo) → → + patada débil



Engulle, mastica y escupe al enemigo - cerca del enemigo → → + patada mediana



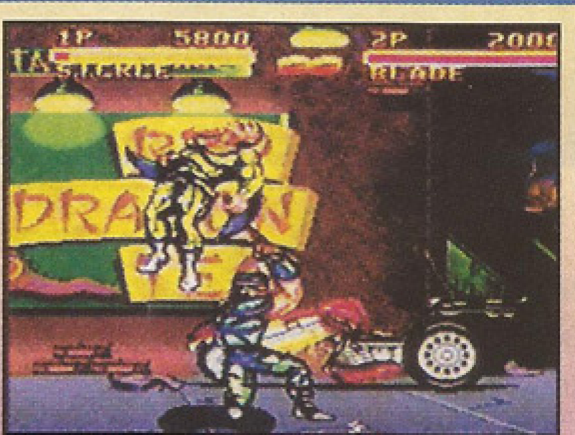
Escupe una bola con pinchos - ← → + puñetazo



BLADE

Francés fan de las luchas y comidas sofisticadas. Mide 1,89 m y pesa 108,86 kg.

Giro - ← → + patada
Vuelo - ← → + puñetazo
Secuencia de puñetazos - Apretá puñetazo repetidamente



Corre, agarra y arroja hacia atrás al enemigo - → → + puñetazo

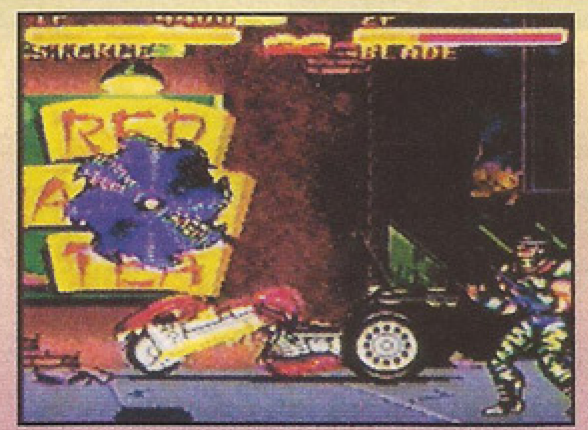


Cuchillada triple - ↘ ↓ ↙ ← + puñetazo mediano

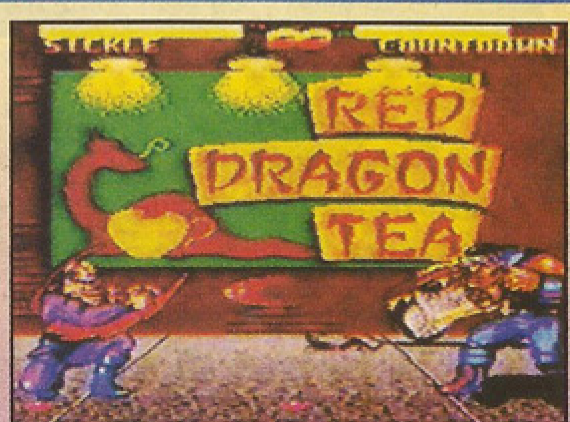
SICKLE

Californiano de Hollywood que arrasa con sus magias con sierras. Mide 1,86 m y pesa 97 kg.

Magia de la sierra abajo - → ↘ ↓ ↙ ← + puñetazo
Huracán - ← 2seg. → + puñetazo



Magia de la sierra arriba - ↓ ↘ → + patada



Magia - ↓ ↘ → + puñetazo

QUEST MODE

Modo parecido al Tournament. La diferencia está en que aquí vos no enfrentás a los jefes. En el resto, el esquema es el mismo.

VS BATTLE

Dos jugadores eligen sus luchadores y escenarios. Se puede elegir al mismo personaje y podés luchar cuantas veces quieras.

BATTLE DEMO

Aquí elegís 2 de los 10 luchadores y el escenario. Las luchas son ahora controladas por la computadora. Es una buena manera de conocer los personajes, sus golpes y magias.

LOS VIEJOS CONOCIDOS

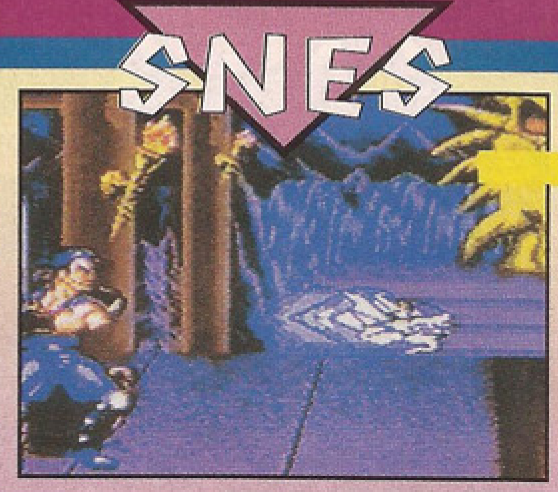
SNES

MEGA

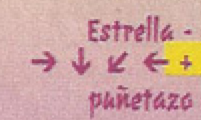
BILLY LEE

El muchachito. Pesa 95 kg y mide 1,89 m. Es loco por la leche y odia al villano Shadow Master.

Espadazo - → ↘ ↓ + puñetazo
Deslizada con espada - → → + puñetazo



Magia del dragón - ← 2seg. → + puñetazo





Estrella - → ↓ ↙ ← + puñetazo

JIMMY LEE

Hermano gemelo de Billy. Pesa 92 kg, mide 1,86 m y tiene magias idénticas a las de su hermano.

Magia de fuego - ← 2seg. → + puñetazo
Estrella - → ↓ ↙ ← + puñetazo



Deslizada con espada - → → + puñetazo

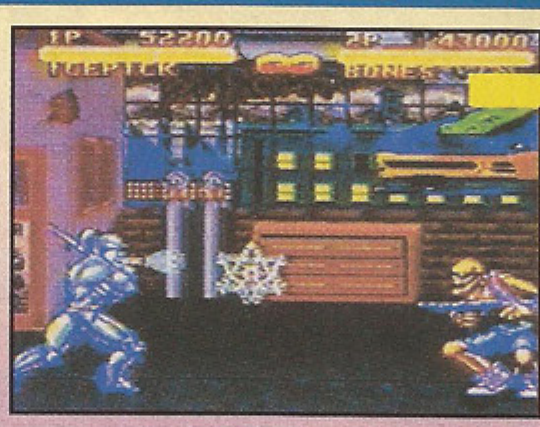


Espadazo - → ↘ ↓ + puñetazo

ICEPICK

Hombre de hielo de 111 kg y 1,95 m. Sus magias siempre dejan helados a sus enemigos.

Giro en la espada - ↓ ← + patada débil
Cabezazo - → → + patada
Secuencia de espadazos - Apretá puñetazo repetidamente



Bola de hielo - ← → + puñetazo



Ancla - ↓ → + puñetazo

BONES

Es re-divertido. Se burla de los enemigos y tiene magias copadas. Mide 1,82 m y pesa 33 kg.

Cabezazo - → → + patada mediana
Magia - → ↘ ↓ + patada
Laser (SNES) - → ↘ ↓ ↙ ← + puñetazo
Laser (MEGA) - ↓ ← + puñetazo



Arroja la cabeza contra el enemigo - ← → + puñetazo



Le da con la ametralladora - → → + puñetazo mediano

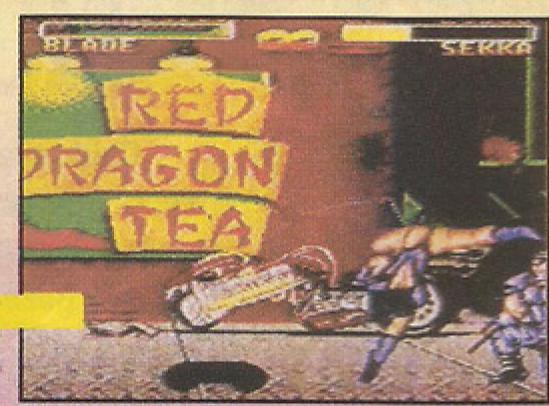
SEKKA

La flaquita del juego adora la TV, pero no le escapa a una buena pelea. Pesa 53 kg y mide 1,82 m.

Missil - ← → + patada
Giratoria - ↓ ↙ ← + patada
Pisotón en la cabeza - ↑ ↓ → + patada fuerte



Ataque triple - ↓ ↙ ← + puñetazo



Rabo de raya - → → + patada fuerte

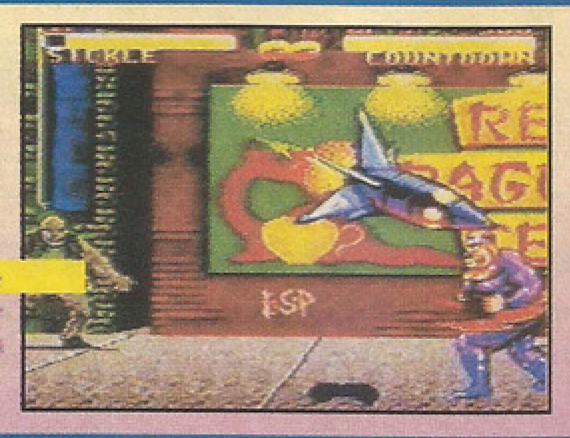
COUNTDOWN

Cyborg re-fuerte pero muy lento. Sus magias son literalmente explosivas. Mide 1,86 m y pesa 102 kg.

Láser - ← → + puñetazo
Suelta misil - → ↘ ↓ + patada
Giratoria - ← → + patada



Cohete - → → + patada



Chorro de fuego - ↓ ← + puñetazo

DISTRIBUIDORES

Casa mundo	Azcuénaga 226	Cap. Fed.
The Best Game	San Luis 1052	Rosario
Oliv-Nav	Ayacucho 539	Cap. Fed.
World Game	Santa Rosa 130	Cordoba
Distriguindi	Junin 273	Tucuman
RGB	Diag. 74 N°1412	La Plata
Casa Pelusa	Santa Rosa 54	Cordoba
Shopping Game	Av. Rivadavia 2988	Cap. Fed.
	Av. Saenz 935	Cap. Fed.
The best bros	San Martin 816	
	Gal. Victorio Mall loc.3	Rosario
Inter Hogar	Rivadavia 14048 loc.2	Ramos Mejia
	Arieta 3199 Esq. Peru	San Justo
	Av. Libertador 465	Merlo
Multiventas	Gal. Laprida loc.61	San Juan
Ayelen	lavalle 44	Jujuy
Freeport Audio	Rivadavia 18252 loc.6	Moron
Eclipse	San Juan 2702	Cap. Fed.
Tulloyl	Peat. Drago Loc.17	Bahia Blanca
Galaxy	Av. Mosconi 3478	Cap. Fed.

SUPER ALFRED CHICKEN / Mindscape			
Acción	8-Mega		1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

SUPER ALFRED CHICKEN

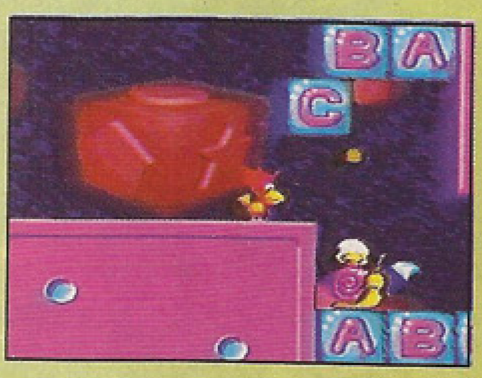
Quiquiriquiii... llegó Super Alfred Chicken para revolucionar el gallinero. La presentación de la softhouse Mindscape trae una novedad copada para la fauna de los videogames. Esta vez, nuestro héroe es un simpático gallito que sale para rescatar unos huevos que están desapareciendo misteriosamente de Peklesville. El problema es que el game no resultó a la altura de la simpatía del personaje. El juego es medio monótono, con poca variación de escenarios y la acción se desarrolla en forma muy lenta. A pesar de esto, a los gamemaníacos más pendex seguramente les va a gustar, porque es un juego tranquilo y divertido.

Tras los Huevos

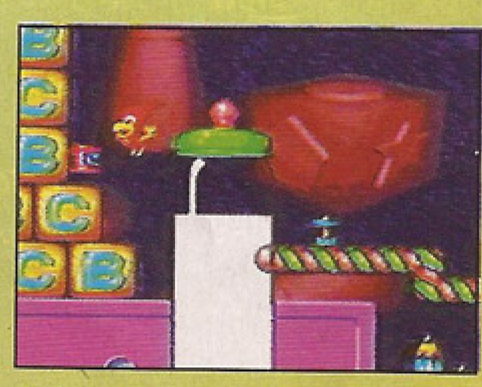
Alfred fue convocado por Mr. Peckles, que descubrió que Meca Chicken está juntando los huevos con la intención de crear clones de los pollitos para formar parte del ejército del villano. Nuestro amigo va a atravesar escenarios con ratones mecánicos, caracoles y otros bichitos. En el camino tenés que juntar diamantes y globos. El juego exige que busques bastante, o sea, que metas el pico por todas partes.

COMANDOS

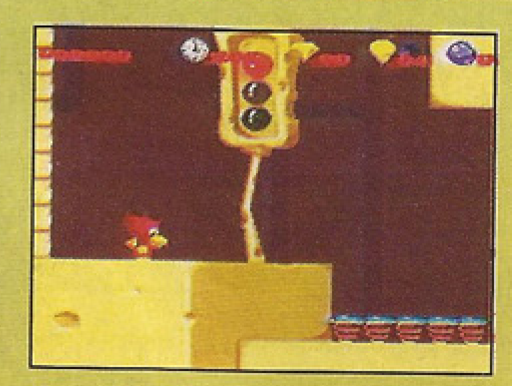
↓	Picar (sirve para destruir paredes)
X o B	Salto (dejalo presionado para planear)
Salto + ↓	Picotazo (para atacar enemigos)
Y	Tiro



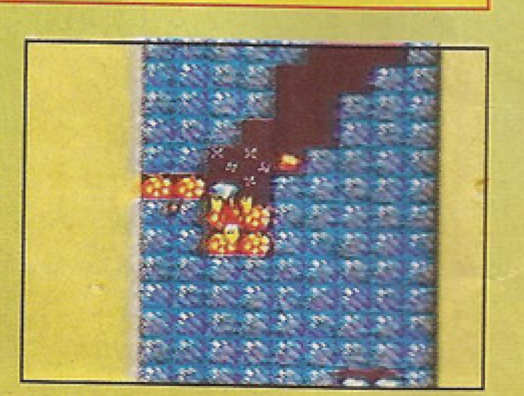
Quedate atento a esos caracoles, siempre están tratando de acertarte y, a veces, se esconden en su casita y no pueden ser destruidos.



Este potecito rojo da una bolita que se queda girando a tu alrededor, y protege de los ataques incómodos.



Respetá estas señales de tránsito. Cuando están rojas, no se puede subir. Esperá el verde, pero apurate porque el tiempo es limitado.



Muy copado: bajá de cabeza en una zambullida alucinante. Andá rompiendo los cubos de hielo hasta encontrar los diamantes y el globo.

TRUCOS

Como sabemos que los trucos para los gamemaníacos nunca son suficientes, acá te damos algunos más. ¡Estos son buenísimos, nuevitos y de primera mano!

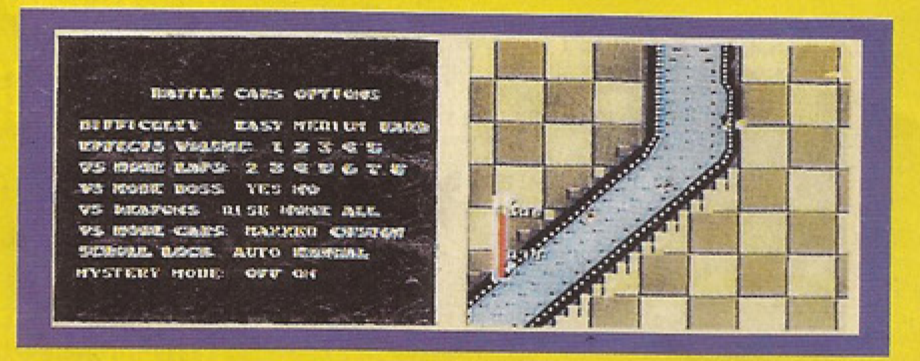
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Passwords - Nada de comilonas a tu alrededor. Usá los passwords para dar paseos por otros niveles.

- Level 5 - VHRV
- Level 9 - PBGG
- Level 17 - BKYZ
- Level 21 - VXBB
- Level 25 - XYLZ
- Level 29 - YLZD

BATTLE CARS

Modo Misterio - Esta es para quien disfruta la locura de este game de carreras. En la pantalla de apertura apretá ↑, ↓, L, R y Select. Antes de comenzar a jugar, andá a Options y vas a encontrar una nueva opción. El Modo Misterio da una visión desde arriba de la pista. Así es fácil reventar a los enemigos, ¿no?



TRODDLERS

Refresco - Si te estás arrancando los cabellos, ¿qué tal unos passwords copados para varias fases? Ahí van:

- FASE 3: PYRMD
- FASE 7: CNTRM
- FASE 11: PCKDP
- FASE 17: TWTRBS
- FASE 22: TRSRS
- FASE 29: GFRHRT
- FASE 35: KYX
- FASE 40: CRSSFR
- FASE 51: PSDT
- FASE 57: GDTRY
- FASE 63: WTFRT
- FASE 69: FRSTFR

SECRET OF MANA

Códigos para Game Genie - Mucha gente anda disfrutando de este increíble Role Playing Game y pidiéndonos trucos. Para facilitar la empresa del pequeño héroe y sus dos compañeras, usá estos códigos, pero acordate de que el género RPG exige mucho razonamiento y picardía, sin muchas mañas, ¿OK?

Mucho dinero - CE5F-5767 - **Protección contra ataques** - 8208-776D **Sabiduría** - 9C06-85AD



MEGA MAN X

SF2 en el Mega Man X - No lo creas si no querés, pero ahora podés usar la Magia Fireball en el MMX. Para eso, tenés que derrotar a todos los jefes, juntar todas las armaduras, Sub-Tanks y Heart Containers.

En la pantalla de selección de fases, seleccioná la fase de Armored Armadillo. Atravesá la fase y tomá el Power-Up en el tope de la roca antes de entrar en la puerta del jefe. Andá hacia la pantalla de selección de armas y salí.

Repetí cinco veces y, en la última, vas a ver la cabina del Power-Up. Entrá y tomá la habilidad para tener la Fireball. Atención: vos tenés que estar con tu medidor de vida lleno. Usá ↓, ↘, → y reventá a los jefes con un tiro.

ALIEN VS. PREDATOR

Selección de fases - Los fans de monstruos babosos y escamosos, con seguridad se van a copar con este game. Y va a estar buenísimo poder elegir las fases. Fijate: en Options presioná X, A, L y R en el control 2 y Start en el control 1. ¡Buena cacería!

Barbie



Las fans de la muñeca más famosa del mundo nos perdonen. Pero este Cartucho de la muñeca Barbie es un chiste de mal gusto. Uno de los peores juegos de la SNES. Los gráficos son pobres, el sonido es cualquiera y el scroll parece una tortuga paralítica de tan lenteja. El game de Barbie es terrible. Las millones de fans de la muñeca merecen más respeto...

Vistiendo la muñeca

El game está dividido en dos partes. En la primera vas por las rutas, en auto, patín, bicicleta y a pie. Tenés que agarrar bolsas por el camino y encarar una especie de juego de memoria. Tenés cinco segundos para observar a Barbie en una tapa de revista. Luego, tenés que combinar, ropas, pelo, aros, zapatos y esmalte para reproducir a la Barbie de la revista. Emocionante, ¿no?

La segunda parte es todavía peor. Vas a una pasarela y aprendés los pasos de un desfile. En seguida, delante de las lentes de los fotógrafos, repetís la coreografía. Copado, ¿no? El desfío es tan poco, que podés terminar el game en menos de diez minutos.

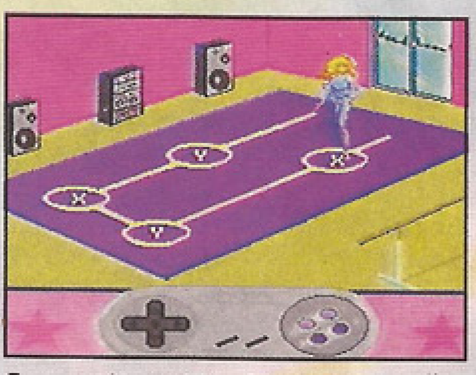
¡Cuanta emoción!



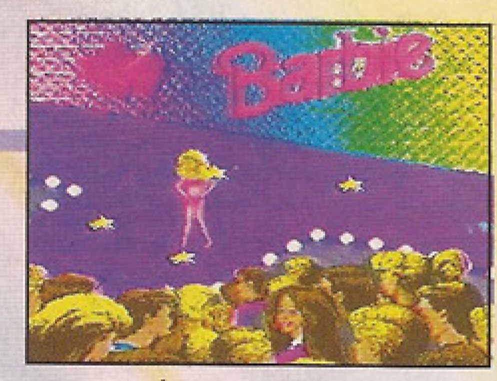
En la segunda fase, andás en patines. Pasá por la bolsa para testear tu memoria.



Después de observar la revista con mucha atención, copiá lo que viste. Si acertás todo te ganás 300 puntos.



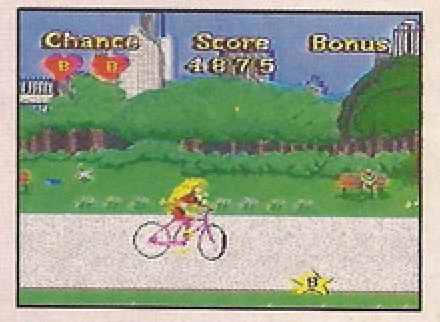
Ensayo de desfile. Apreta los botones en el orden en que aparecen.



En la hora de la verdad, reproducí los mismos pasos del desfile ensayado.

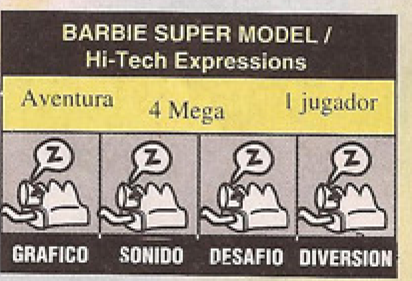
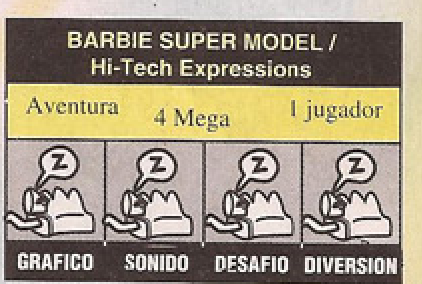
PISANDO EL PALITO

Barbie es un fenómeno. Es más rapida caminando que manejando su auto.¡¡¡UAU!!!



Echale un vistazo a los edificios de este escenario. ¿No dan lástima?

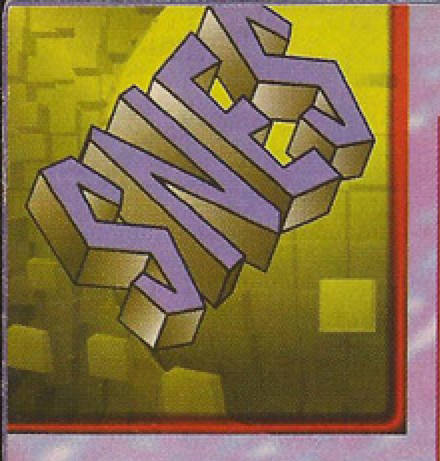
SUPER NES

BARBIE SUPER MODEL / Hi-Tech Expressions

Aventura	4 Mega	1 jugador

GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



BEAUTY AND THE BEAST
Hudson Soft
Aventura -1 jugador

GRAFICO
SONIDO
DESAFIO
DIVERSION
JUGABILIDAD
ORIGINALIDAD

En los momentos más importantes, la respuesta a los comandos te deja pagando. Da ganas de morder el joystick.

COMANDOS

Y	Atacar/Tomar
B	Saltar
A o Y	Gritar
↑ en las paredes	Escalar

★ El libro rojo da invencibilidad temporaria, el azul hace explotar a tus enemigos y el libro verde marca la pantalla.

★ La presentación se basa en vitrales de colores y te explica que el lindo príncipe fue hechizado por ser egoísta ...y bla bla bla.

¡Hey, fiera! Sí, vos mismo, que ya estás queriendo pasar la página porque pensás que este game es sólo para nenas. Nada de eso. La Bella y la Bestia es un cartucho para terminar de una vez con el cuento de que las historias románticas son cosa de mujeres. Diferente de la versión para Mega (que salió con dos juegos diferentes) este La Bella y la Bestia recuerda la primera historia, The Roar of the Beast y muestra la lucha de la Fiera tratando de encontrar a su amada dentro y fuera del castillo hasta el enfrentamiento final con Gastón. ¿No te divertiste con Aladdin? Entonces no te borrés y probá este game basado en una de las más lindas historias (para variar) del mundo mágico de Disney.



Escenarios Oscuros

El game tiene estructura simple y sigue el ritmo de fase y subfase. Son cuatro fases, todas relacionadas con la historia original, y cada una de ellas con varias pantallas. Aparecen enemigos y pocos ítems. En todas las fases buscá pétalos de rosa para aumentar tu tiempo, y corazones, que valen una vida. Estáte atento a la rosa en el ángulo izquierdo superior de la pantalla: si se marchita, fuiste. Como predominan los escenarios oscuros, el jugador tiene que esforzar un poco la vista para hacer la fase y encontrar las plataformas, que facilitan subidas y bajadas. Los gráficos están muy lindos y el sonido es envolvente, pero la respuesta a los comandos no es precisa y eso compromete mucho el desempeño del personaje.

Beauty and the Beast

Castillo

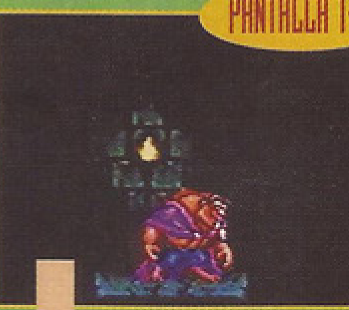
En la primera fase vas a explorar el castillo. Como la Bella adora leer, vas a encontrar varios libros por el camino. No pasés de largo.

PANTALLA 1-1

El rugido de las fieras h... que las plataformas se a... quen y congela enemi...

Este espejo sirve para mostr... el camino que viene más ad... lante. Fijate por dónde pisá...

PANTALLA 1-2



El libro azul garantiza una p... queña explosión en tus enem... gos. Sirve para reventar a l... murciélagos del castillo.

Lobos

La Bella corre peligro. Hay lobos feroces en esta inmensa oscuridad.



Este paseo nocturno no tiene nada de romántico. Subite a los árboles por las ramas congeladas y tené cuidado de no caerte. Fijate que hay una vida ahí.

¡Un lobo! Atacá con dos golpes seguidos. ¡Fácil!



Solamente el videogame es capaz de cosas de este tipo: sapos en los árboles cubiertos de nieve.

PANTALLA 2-3

Esta plataforma es engañadora. Saltá en la rama, porque ella se hunde si saltás en ella. ¿OK?



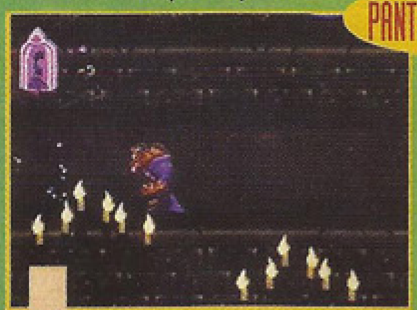
Vas a enfrentar a un lobo como jefe. Esperá que dé el salto, atacá y volvete para enfrentar a otro lobo más chico. Repetí la jugada.



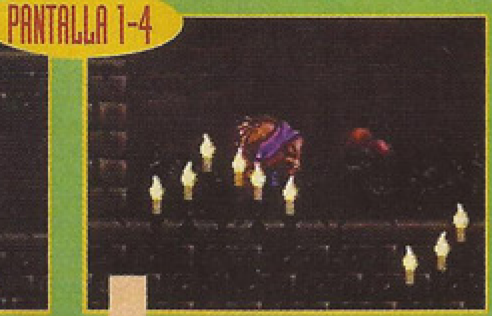
Si no hubiera pasaje de una escalera a otra, usá el rugido para congelar al murciélago y usalo como plataforma.



Explorá todos los ángulos y buscá vidas y pétalos. ¡Epa! Fijate en lo alto de la escalera.



El brillo indica la salida. Pero vos tenés que dar toda la vuelta antes de llegar a ella. Parece fácil, pero no lo es.



Cuidado con las cabezas de las armaduras. Persiguen a la Bestia.



Los mismos de la pantalla anterior, inclusive este tipo que sale del cuadro de vidrio. Atacá como un... Bestia.



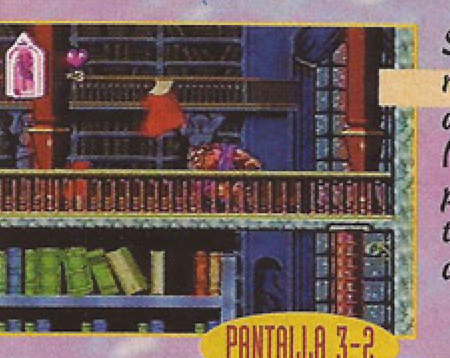
¡Quién lo diría! Un jefe. El bicharraco es una gárgola. Congelalo con tu rugido y atacá con tus poderosas garras.

Jugando en la Nieve

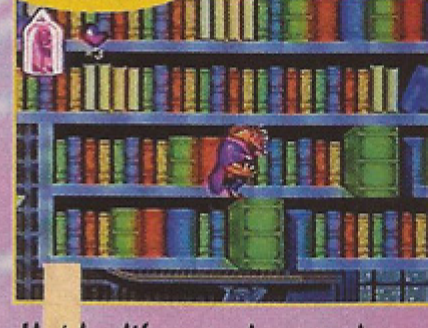
Un lindo escenario. Ahora más amigos, la Bella y la Bestia juegan con bolas de nieve. ¡Ah, qué lindo es el amor!



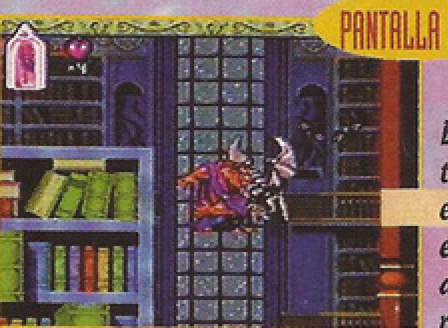
Tratá de agarrar todas las bolas que te tira la Bella y ganá una vida si las juntás todas.



Subí las escaleras esquivando o atacando los libros que te persiguen y también los que caen.



Usá los libros verdes grandes como plataformas para alcanzar el otro lado y conseguir un pétalo.



El jefe es una estatua. Quedate en el pedestal de él y saltá cuando suelte llamaradas.

Gastón

Finalmente nuestro héroe va a enfrentar al gran villano del juego. Gastón, que le disputa a Bella.



Mucha lluvia, choques y viento fuerte te dificultan avanzar. Agachate siempre que veas un murciélago.



Gastón te llama a pelear, pero como es un cobardón te tira por las ventanas. Agachate y saltá de plataforma en plataforma.

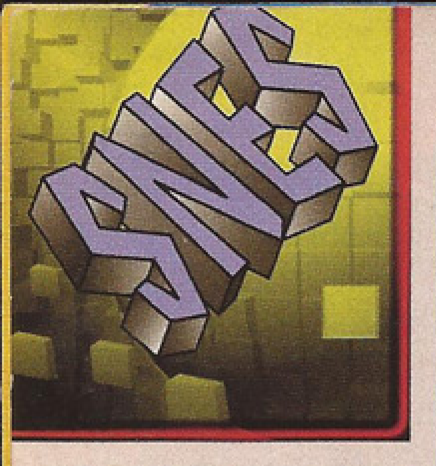


No, no basta. Ahora te tira flechas. El ritmo es el mismo, siempre saltando y atacando. No va a ser fácil.



Por fin venció el amor. La Bestia vence a Gastón y se transforma en un lindo muchacho. Ahora los dos pueden ser felices.

The End



TETRIS 2

TETRIS 2
Bullet-Proof Software

Estrategia
1 ó 2 jugadores
8 Mega

GRAFICO	●●●
SONIDO	●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●

Como las otras versiones de la serie, Tetris 2 es bueno y envicia. Peca de ser un poco repetitivo, y no llega a enganchar como los Tetris anteriores.

Pasan los años, y Tetris sigue siendo el game más jugado del mundo. La manía es tan grande que siempre aparece una versión nuevita. Después de FaceTris, Well Tris, Super Tetris y muchos otros, ahora le toca el turno a Tetris 2, conocido como Tetris Flash en el Japón. El cartucho es un mix de Columns y Tetris. Para eliminar las piezas, juntá como mínimo tres del mismo color en el horizontal o en el vertical (¡en diagonal no vale!). El objetivo es librarte de las piezas que guiñan, lo más rápido posible. Simple y directo como debe ser un buen Tetris. Y, como de costumbre, difícil y enviciante.

PIEDRAS LOCAS

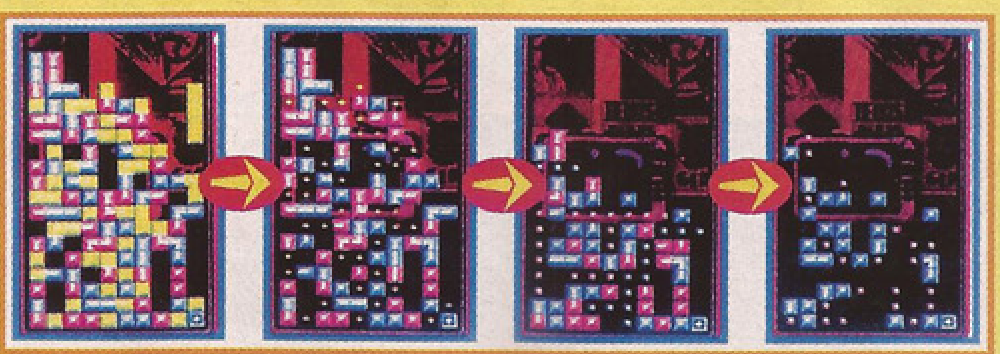
Lo más copado de este Tetris 2 es que aparecen unas piezas nuevas y extrañas. La tradicional "L", por ejemplo, perdió un cuadradito y quedó chueca. Son estas piezas incompletas las que le dan mayor sabor al juego: pueden ser quebradas en dos. Vos encajás una parte y llevás la otra a donde mejor te parezca. ¡Se pueden hacer cosas "super-re-locas"!

Hay dos modos básicos de juego: el Normal y el Puzzle. En el Normal, para uno o dos jugadores, basta eliminar todas las piezas que guiñan para limpiar la pantalla. Pero el Puzzle es un verdadero rompecabezas. Tenés que encajar una o dos piezas con precisión, haciendo que todas las piezas desaparezcan. Las primeras fases hasta parecen fáciles. Pero las cosas se ponen bravas a partir de la décima etapa.

Aprovechá la partida normal para un jugador y entrená tácticas astutas.

SUPER TETRIS!

Esta es una jugada muy copada: juntá los seis cuadraditos del mismo color y todos los cuadrados de este color van a explotar en la pantalla. Si tenés suerte, vas a poder provocar una reacción en cadena, librándote de casi todas las piezas. Fijate lo que pasa en las fotos de abajo.

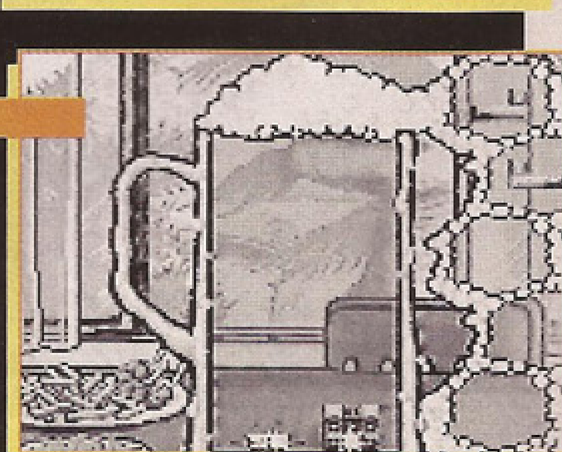


Juntá una linda estrategia y una buena dosis de suerte. ¡El resultado puede ser éste!

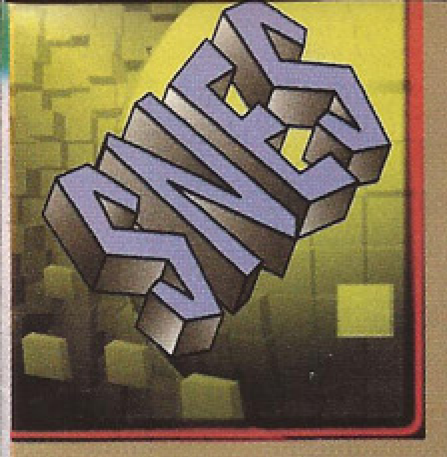


En el Versus Mode, lo que cuenta es la rapidez. Jugá por el resultado.

Una animación medio boba aparece cada cinco fases. Trata de ser cómica, pero no lo consigue...



Atenti: en el modo con dos piezas, es necesario usar las dos para limpiar la pantalla.



KING OF THE MONSTERS 2
Takara

Ación-1 ó 2 jugadores
16 Mega

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●

La versión quedó bien parecida a la versión original de Neo Geo, a pesar de la diferencia de memoria.

COMANDOS

Los golpes son diferentes, pero los comandos son iguales para todos los monstruos.

X	Puñetazo
Y	Patada
B	Salto
R	Defensa
L	Carga el ataque especial
ATAQUES ESPECIALES	
L+X	Magia 1
L+Y	Magia 2
L+B	Magia 3
ATAQUES NORMALES (Agarrado al enemigo)	
B+X	Elbow Saber
X	Front Suplex
Y	Hyper Lightning Blitz

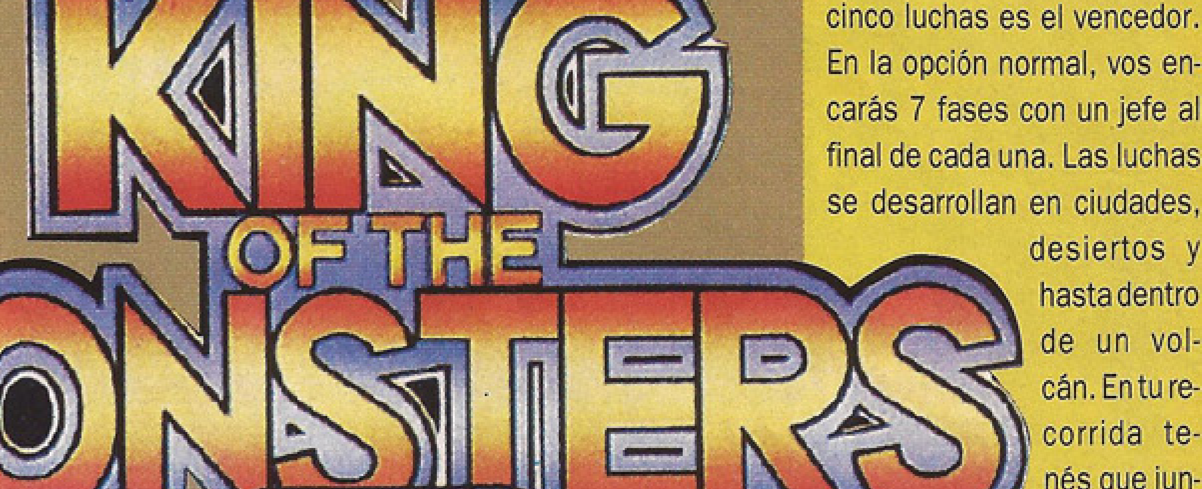
★ Cuando te vayas al suelo, apretá A repetidamente para levantarte.

★ Para hacer un ataque especial, presioná L hasta que la barra de energía especial se llene y comience a guiñar.

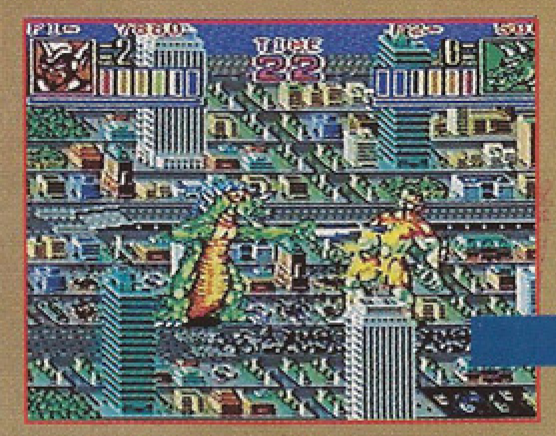
Tierra Invadida

Definitivamente los japoneses adoran los monstruos. Con la experiencia de años de series del tipo Ultraman e historietas, se especializaron en producir monstruos estrafalarios que insisten en destruir nuestro pobre planeta. Este cartucho de Takara es una adaptación de un gran éxito del Neo Geo y el resultado va a agradar a los fans de los bicharracos violentos. Y no es para menos: los amables gigantes simplemente destruyen todo y a todos los que se atreven a enfrentarlos. ¿No son simpáticos?

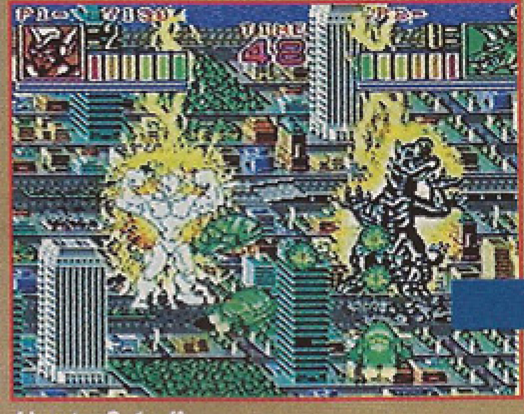
En 1996 los monstruos invadieron el planeta. Por tres años los terráqueos asistieron impotentes a la destrucción y el terror causados por las interminables peleas entre los gigantes. En 1999 hubo una invasión de Aliens, tan poderosos como los monstruos. Pero no vinieron con la intención de liberar a la Tierra, solamente quieren destuir a los tres monstruos sobrevivientes para poder dominar al planeta sin enfrentar resistencia alguna. Los monstruos descubren el plan y deciden juntar sus fuerzas e ir a la lucha.



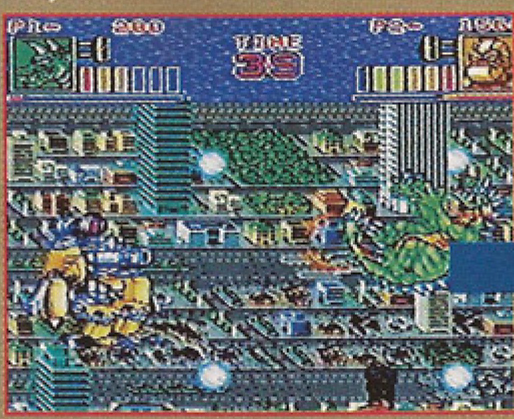




Magia 1 L+X (apretá Y para agujerear)



Magia 3 L+B



Magia 2 L+Y

SUPER GEON

Una mezcla bien lograda de T. Rex y Godzilla. Es muy fuerte pero un poco lento. Mide 111,86 m y pesa 132.000 toneladas.

ATOMIC GUY

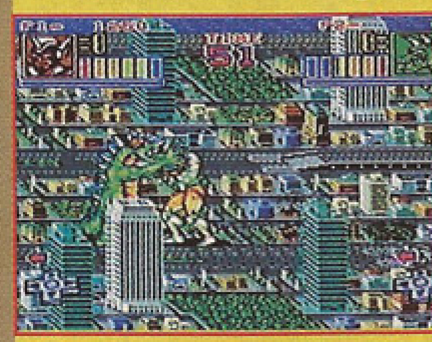
Es el más equilibrado en términos de fuerza y velocidad. Mide 97,84 m y pesa 126.000 toneladas.

CYBER WOO

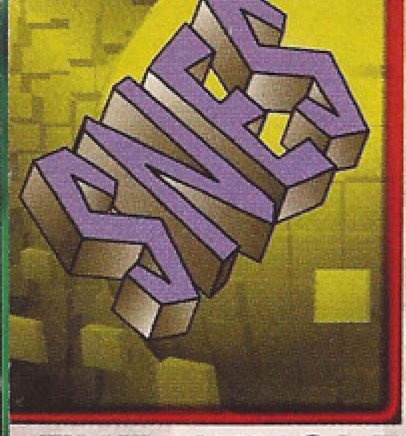
Super robot para dominar al mundo. Con una fuerza descomunal pero poco ágil. Mide 89,92 m y pesa 180.000 toneladas.

ESCENARIOS VARIADOS

Podés luchar contra la computadora, contra un amigo o, con éste, contra la computadora. El cartucho ofrece la opción Versus, que son desafíos entre los monstruos. El jugador que vence tres de las cinco luchas es el vencedor. En la opción normal, vos encarás 7 fases con un jefe al final de cada una. Las luchas se desarrollan en ciudades, desiertos y hasta dentro de un volcán. En tu recorrida tenés que juntar ítems que reponen tu energía y dan vidas extras. También hay ítems nocivos como el P invertido, que te quita energía, o la bomba que causa daños en tu monstruo. El ítem del punto de interrogación es una sorpresa, puede ser bueno o malo. No vas a luchar solamente contra los aliens: los humanos también van a atacarte con aviones, helicópteros y tanques. No te calentés, porque van a parecer moscas para tu monstruo y además de eso, podés usar elementos del escenario, como edificios y montañas, para acabar con tus enemigos.



Cuando vos agarrás a un oponente, aparece una medición de fuerzas. Mové el Direccional repetidamente, de izquierda a derecha, que vas a ganar la pelea.



THE JUNGLE BOOK
Virgin

Aventura - 1 jugador
16 Mega

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

Los gráficos no son muy nítidos y el scroll es más rápido que el personaje. Pero la diversión está garantizada.

Ruyard Kipling fue el autor de la obra The Jungle Book. Nació en Bombay, en la India, en 1865, y se consagró como escritor en Inglaterra. Murió en 1936 en Londres.

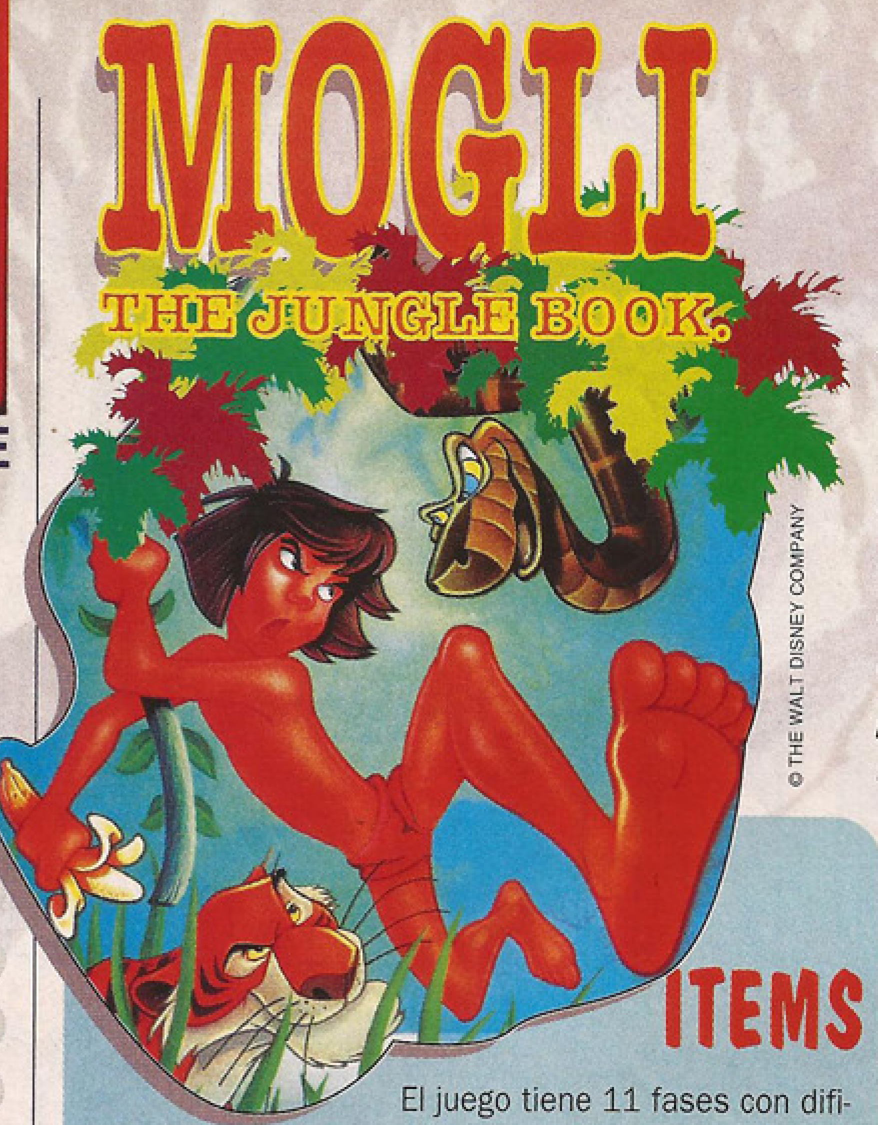
PIEDRAS PRECIOSAS

Juntá los diamantes para ganar Continues o fases de bonus. Fijate cuántos son necesarios en el modo normal. En el Hard, tenés que juntar todas las piedras y además, descubrir cuántas son.

Fases	Verdes
1 y 2	40
3 y 4	26
5 y 6	49
7 y 8	26
9 y 10	31

Fases	Rojos
1	18
2	22
3	13
4	13
5	18
6	31
7,8 y 9	13
10	18
11	27

MOGLI



La versión del cartucho de Mogli para SNES ya está en el país. Si te gustan las aventuras, apurate a buscarlo. El resultado final no resulta demasiado malo para quien disfrutó de Aladdin, otro game de Virgin. El game para SNES trae un desafío mayor que la versión para Mega, lo que es positivo siendo un juego de aventura. Además de eso, el aspecto visual está bueno, con animaciones elaboradas: Mogli hace malabarismos, baila y se manda la parte. Las dos versiones traen pequeñas diferencias. Compará ésta de aquí con la de Mega. Te damos el servicio completo.

ITEMS

El juego tiene 11 fases con dificultad creciente. Vos solamente enfrentás tres jefazos: Casca, el Rey Lui y Jangal Kan, el tigre. En las demás fases, el tema es llegar al final. Pero no pienses que es sencillo. Tenés que saber exactamente dónde pisás. Mogli está siempre en la selva y usa lianas como principal "medio de transporte". Juntá frutas y usalas como armas contra los jefes. Es buena idea no olvidarse de ninguna. La sandía verde da un corazón de energía. Al ver un ídolo brillante, no vaciles, para cada ocasión el mismo da un efecto o poder diferente.



¿Ves esa máscara? Da invencibilidad temporaria

Como en la versión de Mega, el elefantito marca la pantalla.

EL COMIENZO

Mogli comienza su viaje hacia la Villa de los Hombres. El esquema es siempre el mismo. Juntá todo lo que esté en el camino y fijate dónde pisás. Al encontrar a tu amigo Balú, pasás de fase.



¡Qué rica sandía! Energía bienvenida, ya que solamente con tocar al enemigo, vos enflaquecés.

UN DIA EN LA SELVA

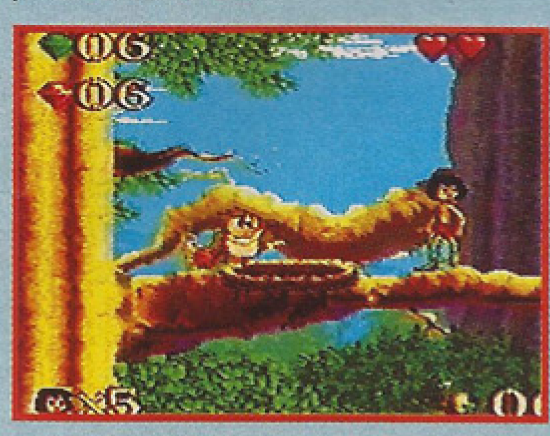
Con seguridad tu sentido ecológico va a aumentar después de este game. Mucha selva para que explore el chico. En esta fase podés hacer que te lleve un pájaro o las hojas de los árboles. En la versión SNES hay muchas más vidas que en la de Mega. Bueno, ¿no?



Balú, bien escondido, te arroja la máscara. Es una protección genial. También van a aparecer bloques para que subás.

CASCA, LA VIBORA

Esta es la fase de la serpiente. Casca no piensa en otra cosa. Desde que Mogli era un bebé, la víbora trata de hipnotizarlo para después devorar al flaquito. Vas a encontrar también monos y abejas que te joroban. ¡Tirales bananas!



Esta simpática lechuza da un corazón de energía, si vos le arrojás una banana.



¡Uau! Casca prepara sus ojos para arrojar su rayo hipnótico. Dispará cocos y el resto de la artillería.

PUEBLOS ARBOREOS

Este escenario está más completo que en la versión de Sega. Entrá y revisá todas las chozas buscando piedras y armas. Si vos no estás bien provisto, es buena idea ir y volver varias veces para juntar todo lo que puedas.



¡Epa! Este huevo es de la serpiente dormilona. Sirven de resortito para ir a donde vos quieras.

REY LUI

¡Oh, no! ¡Una fase maldita! Mogli va a tener que pasar por los dominios del Rey Lui, un orangután molesto que sólo ansía jorobar a Mogli. Las ruinas están listas para caer en la cabeza del niño-lobo.



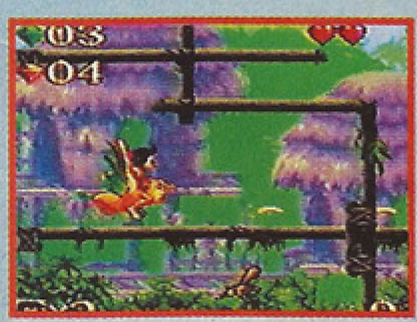
Usá las piedras salientes como plataformas. Una vacilación y te caés.



Un rey que se precie tiene trono, aunque se trate de un mono. No ataqués cuando esté balanceando los brazos. Usá todas las armas. Escapa y vas a enfrentarlo en la fase siguiente.

VIAJANDO EN PAJARO

El escenario es el mismo de la fase anterior. Pero, para recorrer la fase entera, es buena idea subirse a un pájaro. Usá también el sube y baja. Tu trabajo se volverá más fácil.



Mirá qué "avión". Tratá de juntar el mayor número posible de piedras rojas y ganarte Continues.

RUINAS QUE SE DESPLOMAN

Fiera, vas a tener que ser muy "ninja" para pasar esta fase. Es bueno tener muchas vidas. Si Mogli se resbala, chau. Buscá en seguida al elefante para marcar pantalla y fijate dónde pisás.

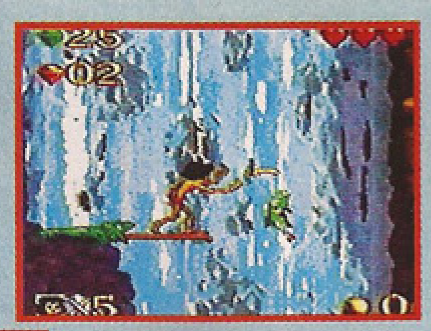


¡Volvió! ¡Qué simio pesado! Agachate o saltá para esquivar sus ataques y todas las bananas que tengás van a ser pocas. Buena suerte.

Es importante saber saltar, porque las plataformas se caen cuando menos lo esperás.

LA CATARATA

Esta fase no aparece en la versión de Mega y es re-difícil. Entrá en todos los agujeros. En ellos hay vidas, piedras, viboritas-resorte y otras malvadas. Mogli también puede dar paseos por el agua usando las plataformas.



¡Abrí la boca, feo! La lengua del lagarto sirve de trampolín.



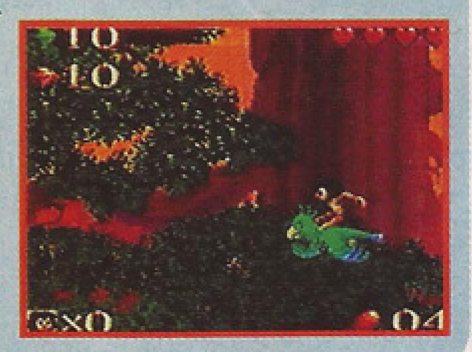
Balú está aquí en lo alto de la catarata, dentro de la caverna. Pero no será fácil llegar allí. Vas a tener que subir y bajar mucho hasta tomarle la mano a todos los líos.



Fase de bonus de la fase de la catarata. El escenario es el de la Villa de los Arboles. Tomá el reloj de arena para aumentar tu tiempo. Raspá todo.

GRANDES ARBOLES

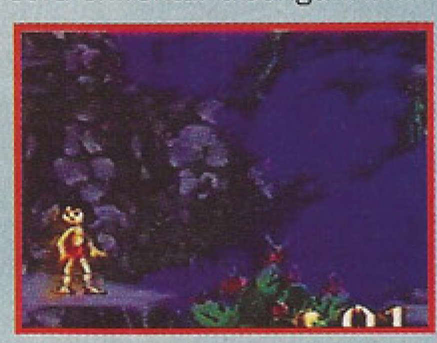
Pasajes secretos no faltan en esta etapa. Entrá en todos los lugares. Bueno, al menos Mogli tiene ojos grandes, ¿no?



Bueno, camarada, este pájaro te da un paseo que es una masa. Encontrar la salida es fácil.

LA SELVA DE NOCHE

Finalmente el pequeño Mogli está terminando su viaje. El Pueblo de los Hombres está cerca. Pero el desafío mayor será enfrentar a Jangal Kan.



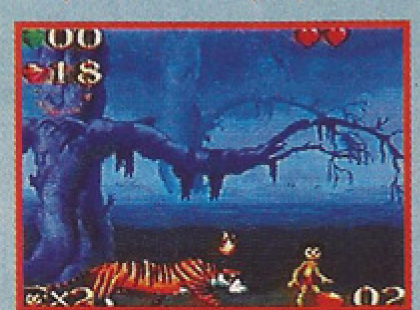
Evitá los cactus rojos y las plantas que sueltan pinchos. Usá la viborita para saltar sobre las plantas.

FINAL

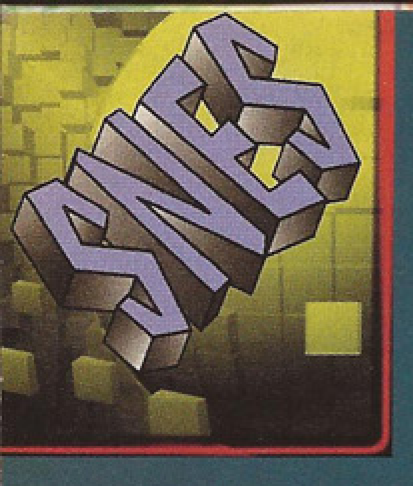
Jangal Kan está esperando al pibe y el escenario es tenebroso. Podés viajar hasta en pluma de buitre. Esquivá los rayos y la fogatas.



Para pasar este lago, saltá en las fuentes de mayor presión.



Después de mucho, pero mucho trabajo, te vas a enfrentar cara a cara con el tigre. Si estás con poca energía y sin armas, alpiste... fuiste.



SOCCER SHOOTOUT
Capcom

Deporte - 1 a 4 jugadores

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

Los modos Training e Indoor Soccer son copados y el game está muy bien elaborado. Pero debería tener más teams y una flecha indicando a qué jugador están controlando.

COMANDOS

Defensa

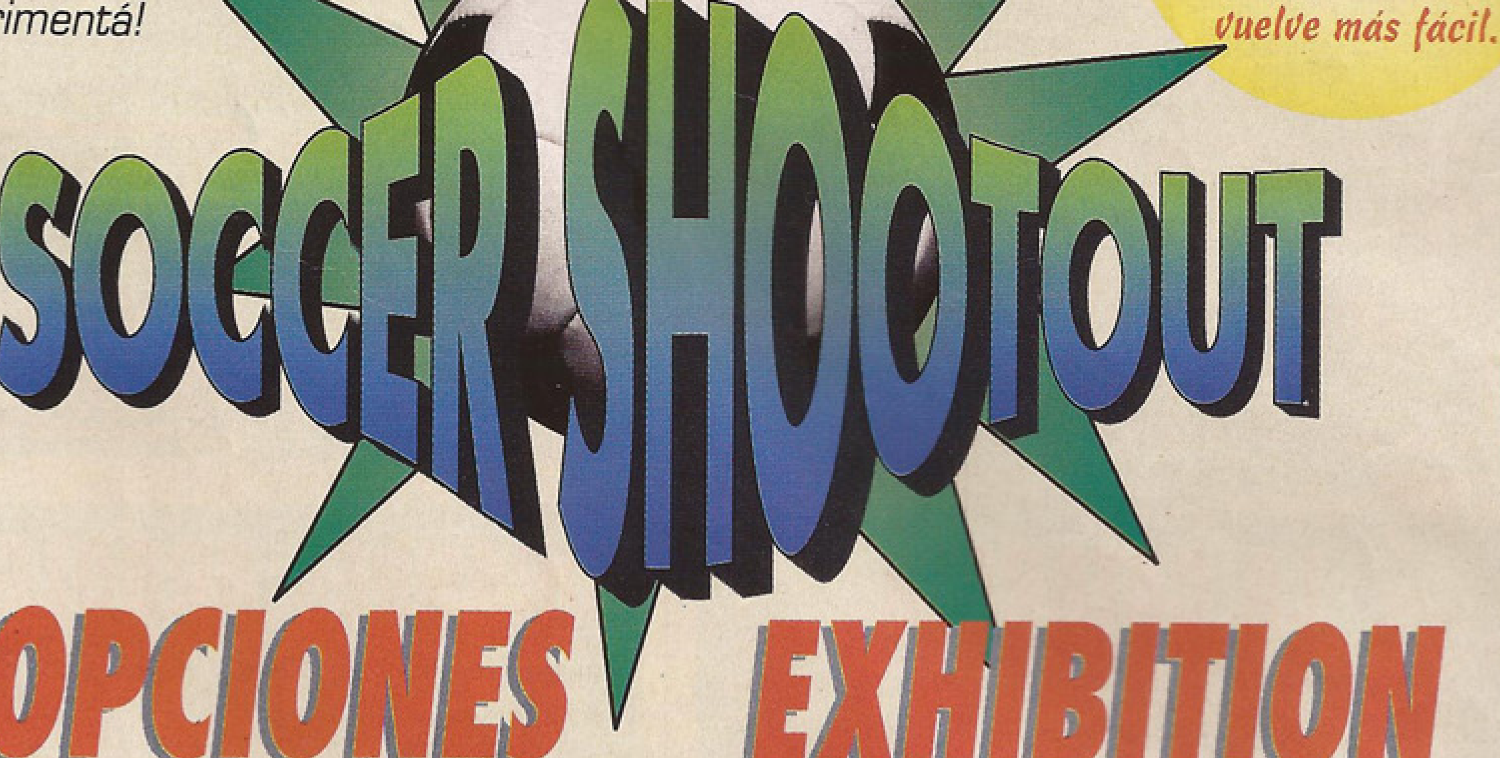
A	Retoma la pelota
B	Barrida
Y	Hombrazo
En los penales	B + Direccional

Ataque

A	Patada fuerte/cobro de lateral y tiro de meta/bicicleta/cabezazo/pececito
B	Patada rastrera
X	Patada alta
Y	Pase

¡Otro golazo de Capcom! Soccer Shootout es un maravilloso game de fútbol, que trae dos novedades copadas: los modos Training y el Indoor Soccer. Además de eso, los gráficos resultaron excelentes, y la jugabilidad sorprende, con respuestas rápidas y precisas. El único detalle es que si vos no estás dividiendo el comando de un equipo con otra persona, no aparece ninguna flecha indicando el jugador que está siendo controlado. Incluso así, el game vale la pena. ¡Experimentá!

Cuando vos dividís el comando, aparecen flechas indicando los jugadores controlados. Así se vuelve más fácil.



OPCIONES

Vos tenés dos pastos diferentes para elegir y los tiempos pueden durar 3, 5 ó 10 minutos. Si tenés un adaptador para 4 joysticks, pueden jugar cuatro personas juntas, o alternadamente, en la mayoría de los modos. Son 12 teams a tu disposición y seis modos diferentes. Después de las faltas o de los goles, aparece el replay para que te saqués las dudas.



Después que se comete una falta, aparece una pantalla de sustituciones. De repente tenés que sacar algún jugador...

EXHIBITION

Son los famosos encuentros simples. Cuando persiste el empate, aparecen dos tiempos de prórroga. Si la igualdad de tantos continúa, vos elegís diez jugadores para series de cinco penales.

MAIN GAME

En este modo disputás un campeonato con 12 teams. Pueden ser 22 ó 44 partidos y podés asistir a los juegos de los otros teams. Dos jugadores pueden comandar un mismo team o cada uno se queda con un equipo diferente.

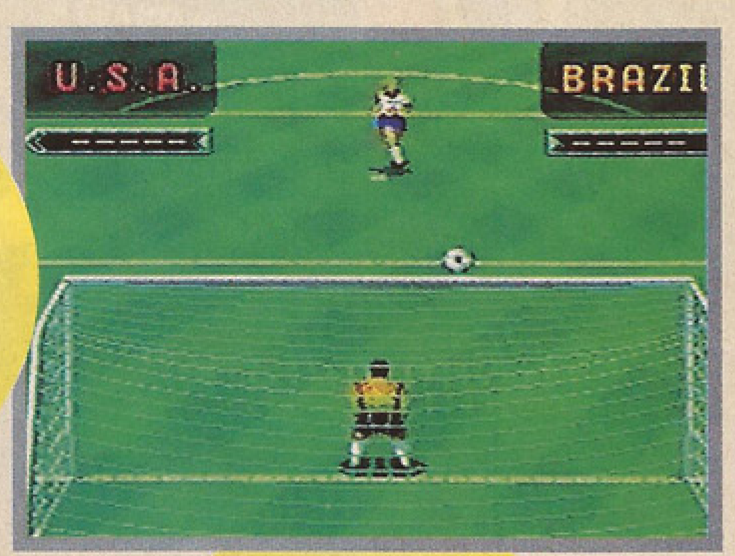
ALL STARS

Encuentros simples con los mejores atletas del game. Cada jugador tiene 2 selecciones diferentes para elegir.

P.K. (PENALES)

Disputa de penales en dos series de cinco. Si hubiera empate, el encuentro es decidido en series simples, o sea: gana quien consigue el primer punto de ventaja.

En los penales, elegí un ángulo, golpeá fuerte y rezá para que el arquero no elija el ángulo correcto.



INDOOR SOCCER

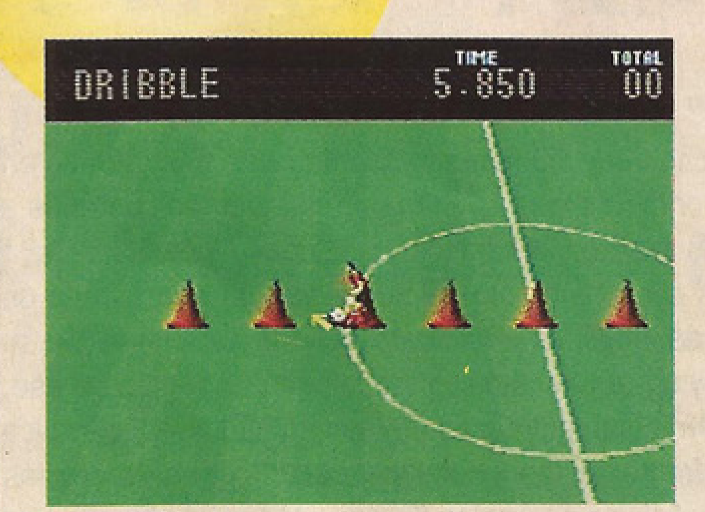
Este modo es absolutamente original. Se trata de un fútbol disputado en una cancha cercada por paredes. De esta forma los juegos no tienen corner, laterales ni tiros de arco. Los equipos tienen solamente 8 jugadores y las faltas no se marcan. ¡Es adrenalina pura!



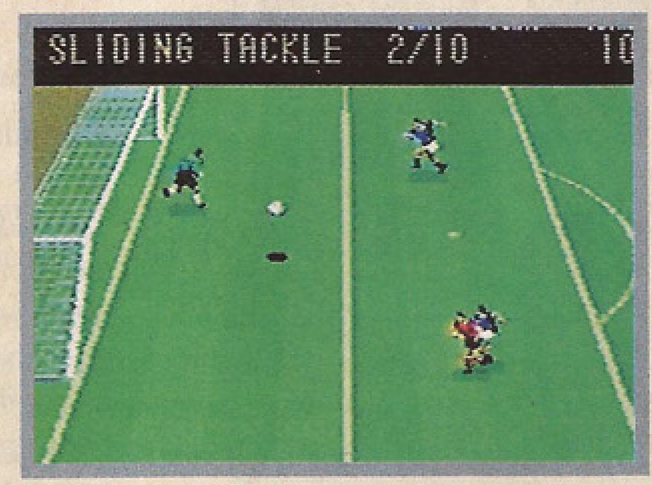
El juego en esta cancha cerrada se vuelve mucho más movido. ¡Es emocionante del comienzo al fin!

TRAINING

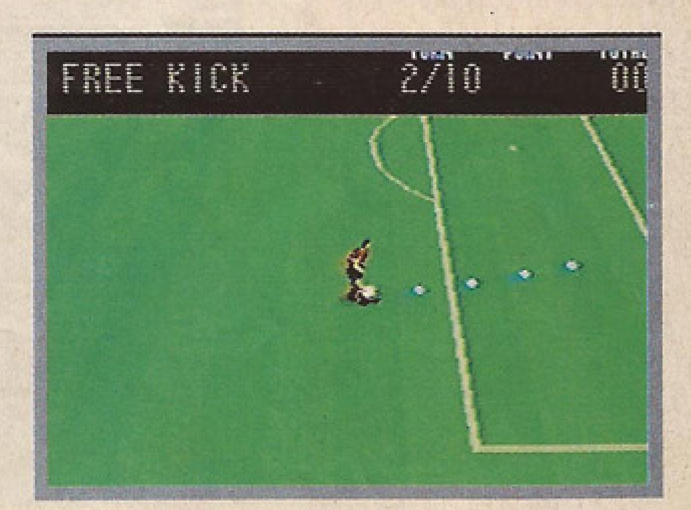
Es la mejor forma de acostumbrarse a los comandos del game. Te entrenás en varias jugadas fundamentales como dribble, patada directa, cobro de córner y barridas.



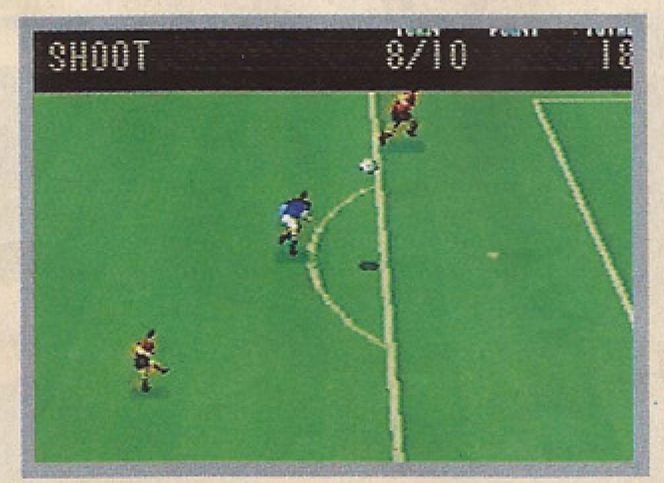
Dribble - Entrenamiento de dribble.



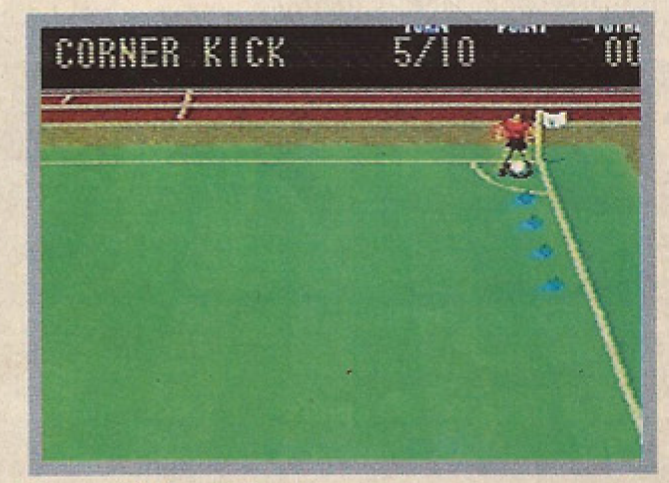
Sliding Kick - Barrida.



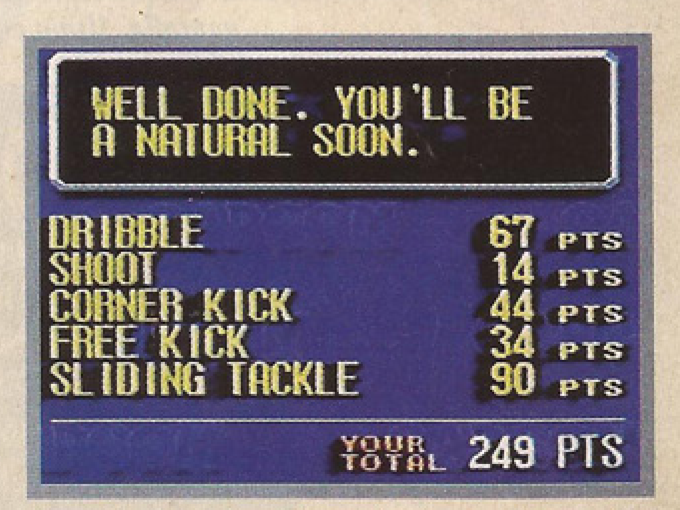
Free Kick - Patadas al arco.



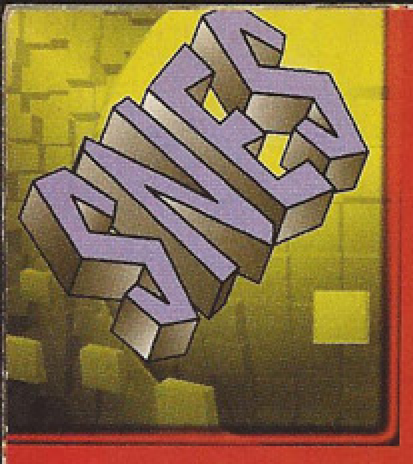
Shoot - Entrenamiento de ataque.



Corner Kick - Cobro de córner.



Después de cada entrenamiento, tu desempeño: "Muy bien. Pronto te vas a convertir en un crack".



THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN
Sunsoft

Acción - 1 jugador
20 Mega

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

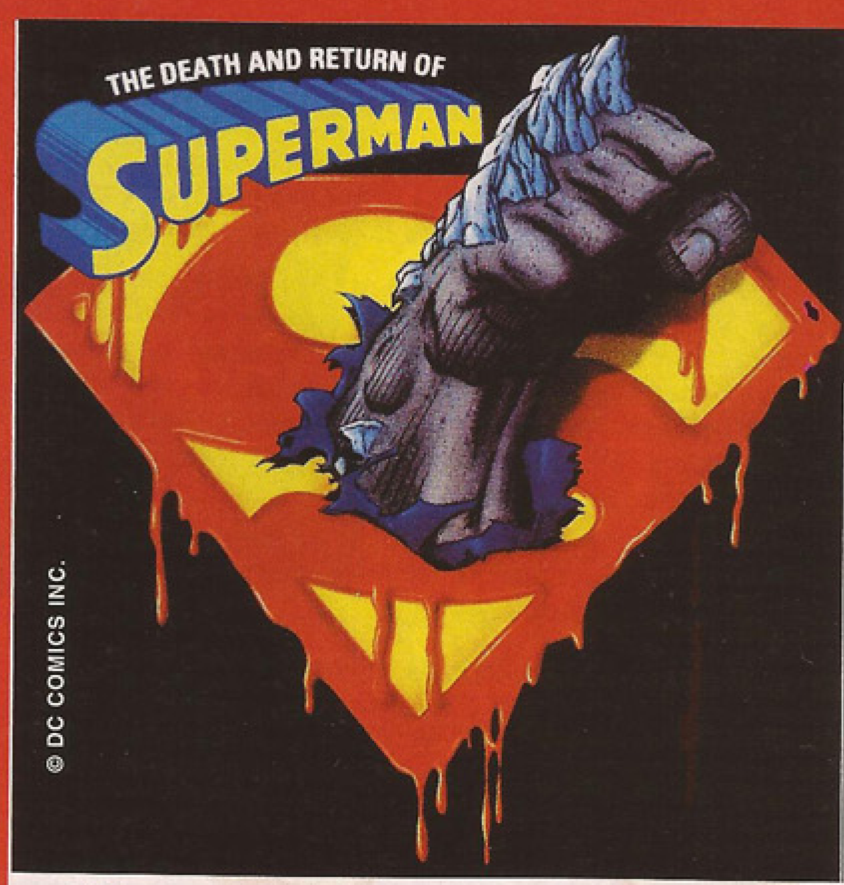
Quien no tenga la revista de historietas con este cuento puede sentirse medio perdido. Además, faltan enemigos. ¡Pero el cartucho es una masa igual!

COMANDOS

A	Tiro
B	Salto (presionando 2 veces el héroe vuela, presionando nuevamente vuelve al suelo)
X	Ataque especial
Y	Piña/toma y lanza objetos/tiro en las secuencias de vuelos

★ Para agarrar a los enemigos basta llegar cerca de ellos.

★ Vos comenzás con 5 vidas y los Continues son infinitos.

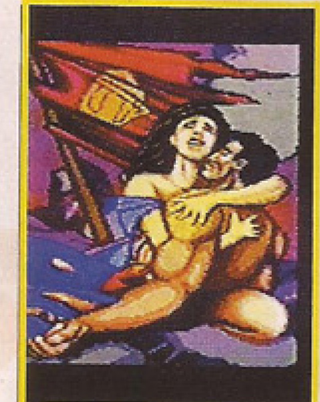


¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¡No! Es simplemente el primer cartucho para Super NES del personaje más famoso de las historietas, el inigualable Superman. El argumento junta dos de los mayores éxitos recientes del mercado mundial de historietas, The Death of Superman y The Reign of the Supermen. La trama es complicada y podrás entenderla, solamente, si jugás hasta el final. Los escenarios son copados, lástima que el game tiene poca variedad de enemigos. Aún así es una oportunidad única para que la muchachada del Super NES disfrute con el superhéroe. ¡Que te diviertas!



El ataque especial elimina a todos los enemigos de la pantalla. Usalo con moderación porque es limitado.

MISTERIOS QUE TENES QUE DECIFRAR



Después de una lucha implacable, Superman cae muerto. ¿Será posible?

El maligno Doomsday está amenazando la ciudad de Metropolis. Es lógico que solamente Superman esté capacitado para impedirlo. Ocurre que en la batalla contra el villano, nuestro héroe encuentra la muerte. Después de este terrible suceso, aparecen en la Tierra 4 hombres, cada uno de los cuales afirma ser el verdadero Superman. Se trata de The Cyborg, The Eradicator, The Man of Steel y Superboy. Solamente que, incluso después de la muerte de Doomsday, continúan ocurriendo cosas extrañas en Metropolis. Se sospecha que uno de los 4 sea un saboteador. ¿Quién es el saboteador? ¿Quién es el verdadero Superman? Las respuestas están en el juego. ¡Descubrilas!

CONTROLANDO 5 HEROES

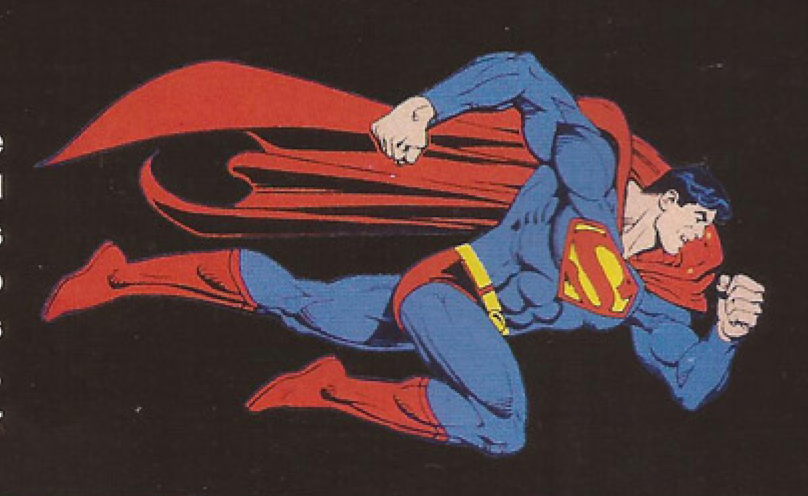


Superman y sus clones. ¿Quién será el saboteador?

El cartucho tiene 10 fases y vos controlás a Superman en las dos primeras y en la última. En las demás controlás a los otros cuatro personajes. Los principales ítems son escudos con el símbolo de Superman. El rojo agrega un ataque especial, el azul claro repone un cuarto de tu energía y el azul oscuro repone la mitad. Además de eso, se pueden conseguir vidas extras (1-UP). La mejor táctica para enfrentar a los enemigos es arrojarlos contra las paredes. Así vos no perdés tiempo y tenés oportunidad de encontrar ítems, que generalmente están escondidos en las paredes.

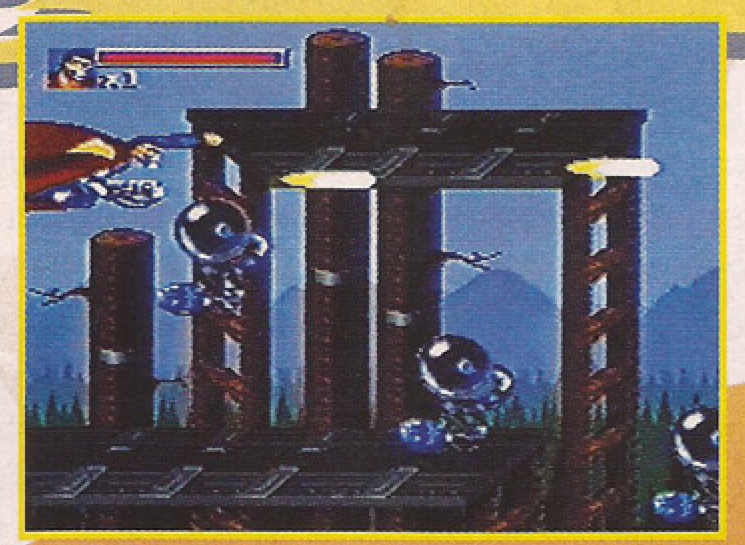
LA HISTORIA DEL SUPER-HOMBRE

Superman, o Superhombre, el héroe que vino del espacio, fue creado en 1938 por los estudiantes norteamericanos Jerry Siegel y Joe Shuster. Ningún diario aceptó publicar las tiras dibujadas por los dos. Un año después, la revista de Superman se convirtió en fiebre y pasó a ganar millares de dólares. En las primeras historias, Clark Kent tenía menos poderes, y parecía más real. Fue después de su gran éxito con el público que pasó a detener trenes con las manos y a volar a velocidades alucinantes.



EL COMIENZO

El Cyborg ya aparece en este vuelo. Tirá sin parar.





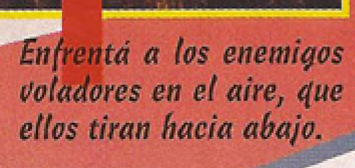
Siempre que sea posible, juntá objetos para tirarle a los enemigos. Les quita bastante energía.



Vista, re-buena, ¿no? Pero cuidado con que el Eradicator no pise las minas.







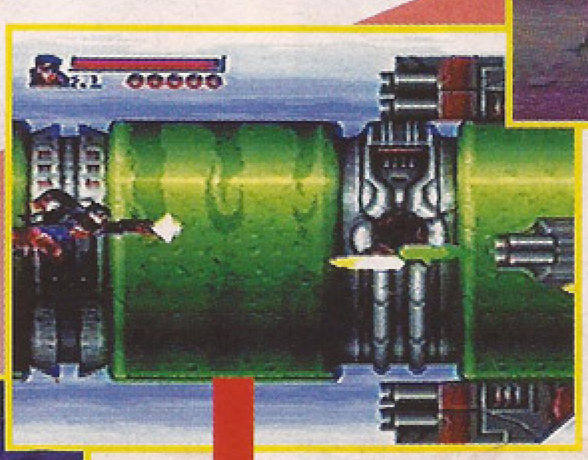
Enfrentá a los enemigos voladores en el aire, que ellos tiran hacia abajo.



El jefe de la quinta fase es el rápido Cyborg. Usá el viejo esquema de agarrar y arrojar contra la pared.



Superboy, el más veloz y hábil, aparece en la sexta fase.



En la octava fase Superboy tiene que destruir este misil. ¡Aguante, esos dedos!



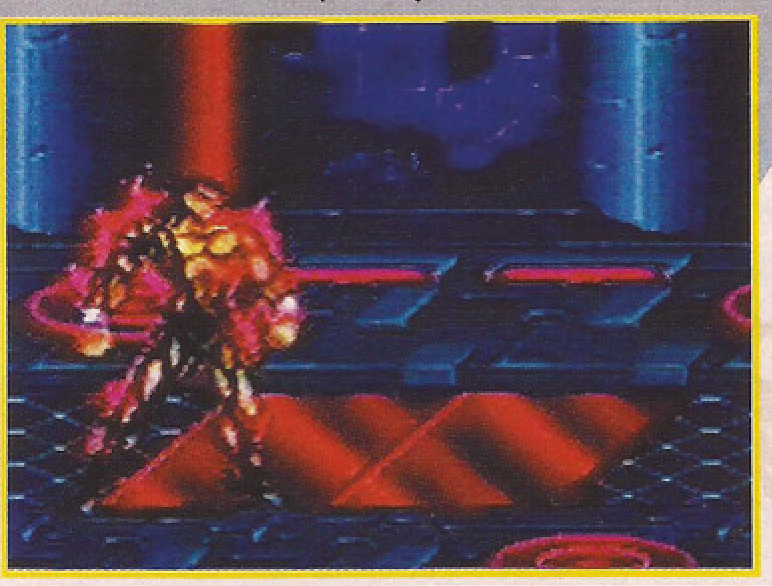
En la penúltima fase vos controlás a The Man of Steel de nuevo. Cuidado con los rayos y Kriptonitas

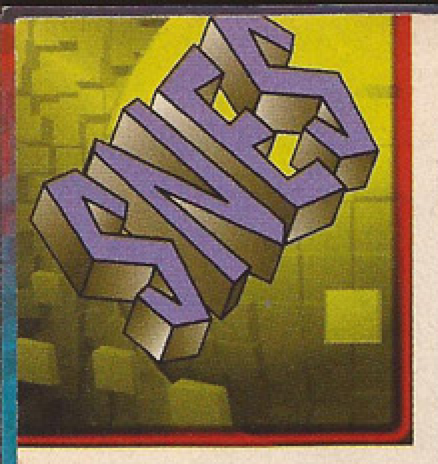
Arrojá a los enemigos en estas células transportadoras. Así las rompés y evitás que salgan de ellas más molestos todavía.



EL FINAL

Ultima fase. Surge el verdadero Superman para enfrentar al traidor. ¿Quién será? ¡Te dejamos que lo descubras solito!





F1 ROC 2 RACE OF CHAMPIONS

Seta

Carrera - 1 jugador



El control del auto es pésimo. ¡Hey, Seta! Te olvidaste de lo principal, ¿no?

COMANDOS

B	Acelera
Y	Frena

★ **La onda es hacer varias vueltas en la Free hasta juntar mucho dinero y poder mejorar tu auto. Después da para correr en una pista cara, con chances de llegar primero.**

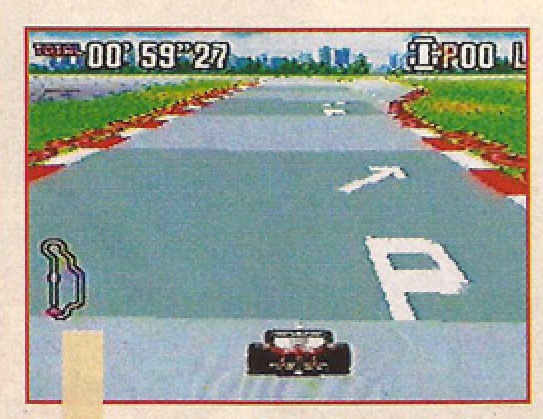
★ **Largá siempre en el medio de la pista. La banderita azul indica que hay un auto detrás tuyo. Dejalo que te choque por atrás para ganar más velocidad.**

F1 ROC 2 RACE OF CHAMPIONS

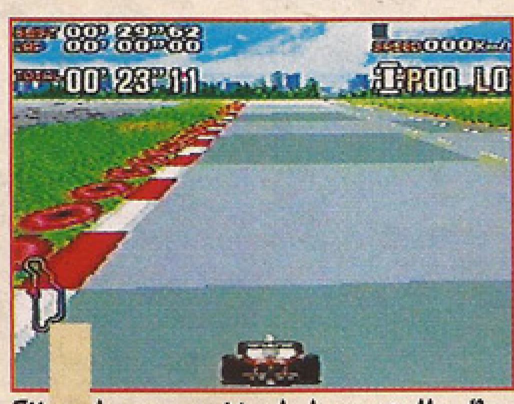
La primera versión de F1 Roc salió en el Japón con el nombre pomposo de Exhaust Heat y su ritmo llegó a asemejarse al clásico F-Zero de Super Nintendo. Ya esta segunda versión mantiene el estilo (venciendo en una categoría vos sos promovido a la siguiente, hasta llegar a la Fórmula 1) pero pierde en calidad. Son dos modos de juego, algunas posibilidades de mejorar tu auto y nada más. Los gráficos son regulares y es donde el game más se parece al F-Zero, pero no transmiten la emoción que un cartucho de carreras terrestres (y no espaciales) merece. El sonido no pasa de los rugidos y la respuesta a los comandos de los autos es muy pobre. En fin, como la estructura es bien simple, F1 Roc te garantiza buenos derrapes.

PRACTICE

El modo Practice ofrece tres tipos de autos: el Prototype, el Venturi y el McLaren. Son carreras simples para que vos te entrenes solito, le tomes la mano a las curvas, aprendas los puntos de tangencia y controles el auto en los derrapes.



Para entrar en el box, observá la P con la flecha en el suelo.



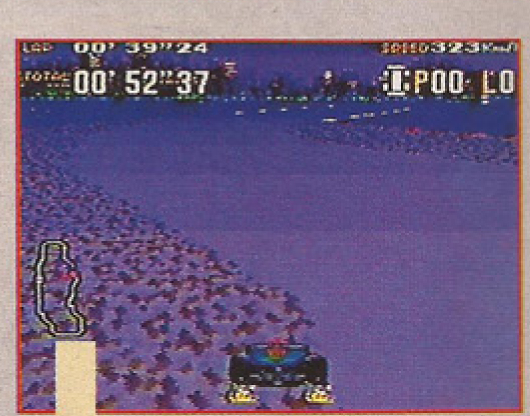
Fijate la marcación de la pantalla. P es tu posición, L el número de vueltas. Observá el autito: si sus neumáticos guiñan, es hora de cambiarlos. En el ángulo izquierdo, tu tiempo y el tiempo total para la vuelta.

PISTAS CARAS EN EL GRAND PRIX

El modo Grand Prix es una carrera con todo. Comenzás en el Prototype, pasás al Venturi y finalmente vas al McLaren. Para eso tenés que vencer las carreras en todas las pistas. Entrando en la carrera tenés la Calificación, de una a siete vueltas y la Largada (Final), que altera el número mínimo y máximo de vueltas según el auto elegido. De ahí en adelante, todo es "Meta pata".



Seleccionando Course aparecen las pistas. Cada una de ellas tiene una tasa de inscripción que tenés que pagar. Como estás comenzando, elegí la Free hasta que consigas más dinero.



Ahí vas vos con tu Venturi. La arena hace que pierdas velocidad y el control del auto.



En la pantalla Mode Select del Grand Prix elegís entre Race (carrera), R&D (equipamientos), Course (pistas) o Save Game (para salvar el juego).

DSP DIGITAL SOUND PROCESSOR

Este es uno de los pocos cartuchos con el chip de sonido DSP. Gracias a él, F1-ROC 2 cuenta con el efecto MODE-7 (ejecución simultánea de Zoom, Scroll y Rotation) sin prejuicios en el sonido. El SNES no consigue procesar el Mode-7 de un cartucho sofisticado y el sonido, al mismo tiempo. El chip DSP "arregla" eso: procesa el sonido solo, mientras la consola procesa los gráficos. También fue así con el Super Mario Kart, ¿te acordás?

Muchas parecen iguales, pero estas tienen marca.

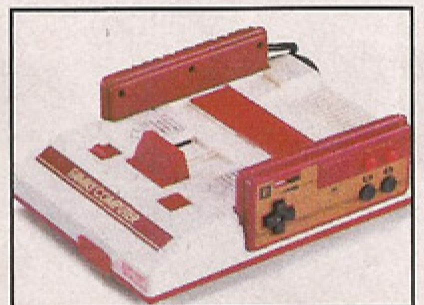


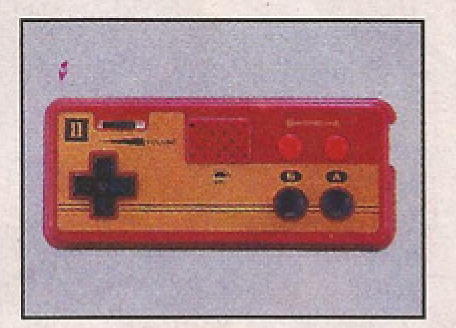
El poder de una marca
con todo el respaldo de Japón,
y el mejor servicio técnico de Argentina.

Acercate a un centro de usuarios,
y descubrí el poder de una marca.



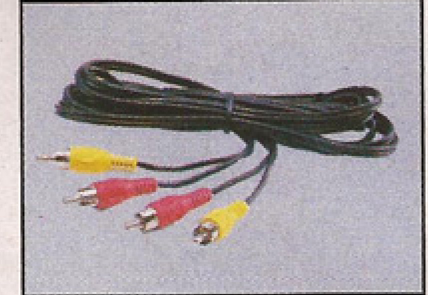








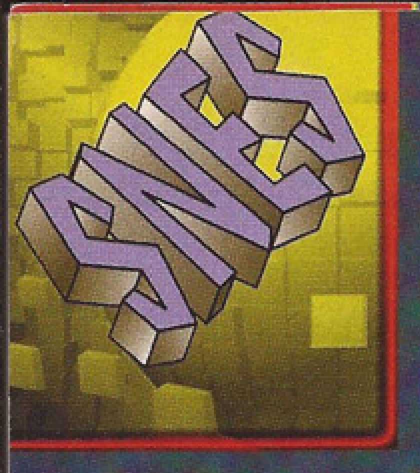






UNIVERSE ELECTRONIC S.R.L representante exclusivo de AITO

Pringles 1334 Tel.: 865-4738 Fax: 865-4740



THE INCREDIBLE HULK
US Gold

Acción - 1 jugador

GRAFICO	●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●
JUGABILIDAD	●●
ORIGINALIDAD	●●

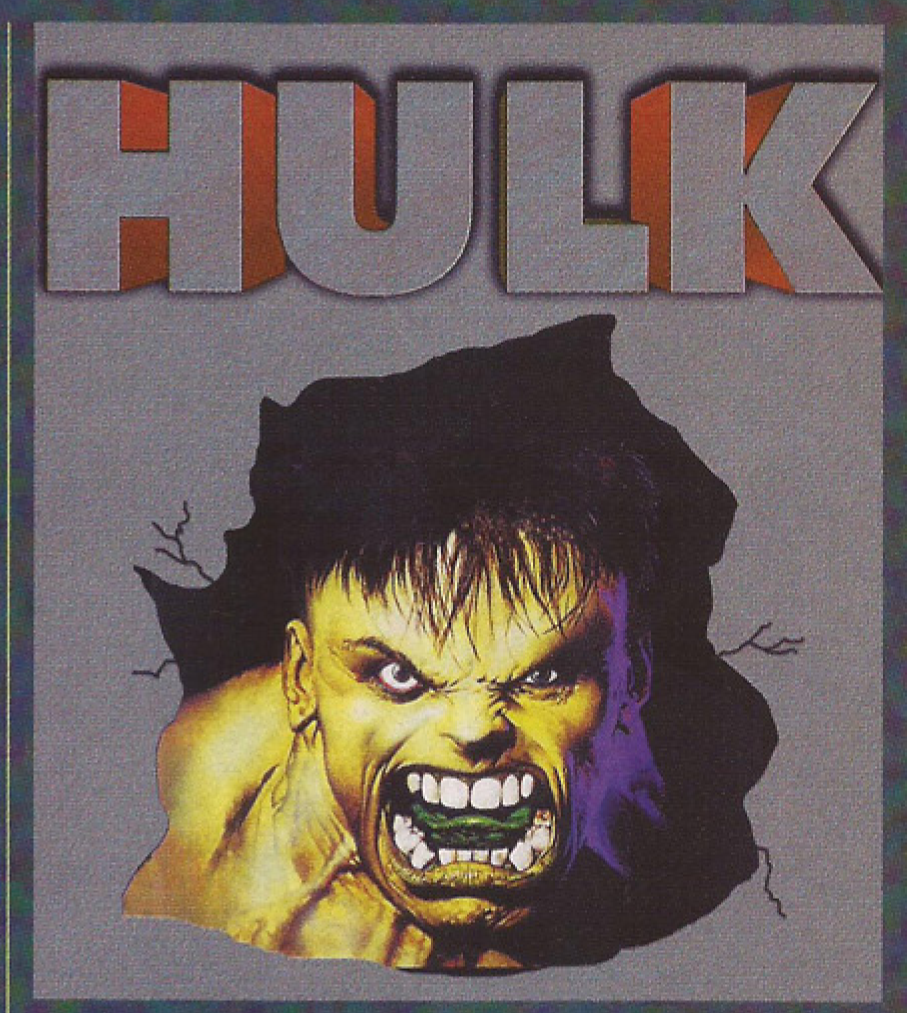
¡Atención, softwarehouses! ¿Qué tal si se olvidan un poco de las fases que suben y bajan y de las plataformas? ¿Qué tal un poco de originalidad?

COMANDOS

Y	Piña (si es Hulk) Tiro (si es Bruce)
B	Salto
A	Toma objetos
Select	Se vuelve Bruce, si tenés píldora

ITEMS

PILDORAS	
VERDES	Energía
ROJA Y VERDE	Dan súper fuerza y completan el marcador/o transforman Hulk en Bruce
MONEDAS	
T	Dan 10 segundos
C	Valen Continues
CORAZONES	Vidas



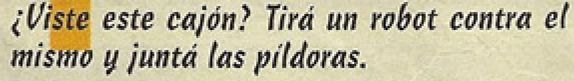
La Bestia Verde ya está distribuyendo piñas en el Super NES. Si viste algo de la versión para Mega que ya publicamos, sabés que el game no está a la altura de este personaje de Marvel. Idéntica a la versión de Sega, la US Gold no incluyó novedades en esta versión y el game continúa sin enganchar a nadie. Pero para los fans eso no es un gran obstáculo, y todos van a conseguir el cartucho. Al final, todo por un ídolo.

EXPUESTO A LOS RAYOS GAMA

Bruce Banner, científico e investigador, estaba haciendo un experimento y terminó bombardeado por rayos gama. Después de eso, cuando se pone nervioso, se convierte en Hulk, y, como todo héroe, debe salvar el mundo de alguna mente malvada. Para eso enfrenta cinco fases y algunos enemigos bien facilongos. ¡No hay problema! Acompañanos en las tres primeras fases.

EN LA PRIMERA FASE

El monstruo verde enfrenta robots. Explorá bien la zona y destruí los enemigos. ¡Ah! Podés transformarte en Bruce Banner si necesitás agilidad o pasar por algún lugar agachado.

¿Viste este cajón? Tirá un robot contra el mismo y juntá las píldoras.



En el final de la fase, vos encontrás este tipo con un solo cuerno. Quedate agachado cuando ataque.

Este subjefe es re-fácil. Cuando está de pie, dale piñas y cuando salte, ganchos.

EN LA SEGUNDA FASE

Hulk está en un escenario con guerreros romanos y debe enfrentar al jefazo alado. Vas a explorar un castillo con pasajes secretos. Para encontrarlas dale un golpe a todas las cabezas de piedra que encuentres, excepto las que sueltan fuego.



Las píldoras están dentro del jarro.

Después de andar bastante enfrentás al jefe. Por fin, se convierte en piedra.

Y EN LA TERCERA

Escenario con estructuras metálicas. Escapá de los láseres del techo y cuidado con las tuberías peligrosas en el suelo. Las cápsulas de energía están dentro de containers atómicos. Atención a las palancas que abren o cierran pasajes, ¿de acuerdo?



Estos son los containers que esconden píldoras.

Jefe camaleón: no te asustes, mandá ganchos violentos.

CASA MUNDO

UNICAMENTE POR MAYOR

**SEGA GENESIS - SEGA CD - CDX - MENACER
ACTIVATOR - 4 WAY PLAY - JOYSTICKS - NEO GEO
JAGUAR - PANASONIC 3-DO -SEGA 32X
GAME GEAR - JUKEBOX VJ**

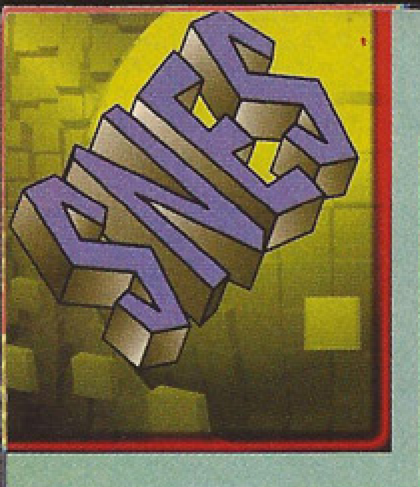
**Y LA MAS AMPLIA VARIACION
DE TITULOS EN SEGA Y FAMILY**

AZCUENAGA 226

TELEFAX **951-6551**



**DISTRIBUIDOR
OFICIAL
DE SUPER SENGA**



BUBBA'N'STIX
Core Design

Aventura/Estrategia
1 jugador



Un game que hace que la muchachada ejercite sus neuronas siempre es bienvenido. Pero el sonido podría ser mejor.

COMANDOS

A	Usa Stix
A presionado	Lanza Stix
B	Salto
C+Direccional	Corre

ITENS

ROSTRO	Vida Extra
DOCTOR	Completa a energía
GLOBOS	Aumentan tu tiempo
MONSTRUO VERDE	Marca la pantalla

★ **Si te topás con cualquier obstáculo que tenga un agujero, colocá a Stix en él y usalo como trampolín.**

BUBBA 'N' STIX

La softhouse Core Design no hace pavadas cuando se trata de games: presentó Bubba'n'Stix, una aventura de estrategia inspirada en un gran compañero de la pendejada: el chicle. Mucha locura, monstruitos extraños, gráficos coloridos y buen humor. El cartucho tiene un ritmo copado, pero exige también razonamiento. Es re-bueno para probar si sos capaz de acertar lo que tenés que hacer para conseguir tu objetivo.

¡Meta Chicle!

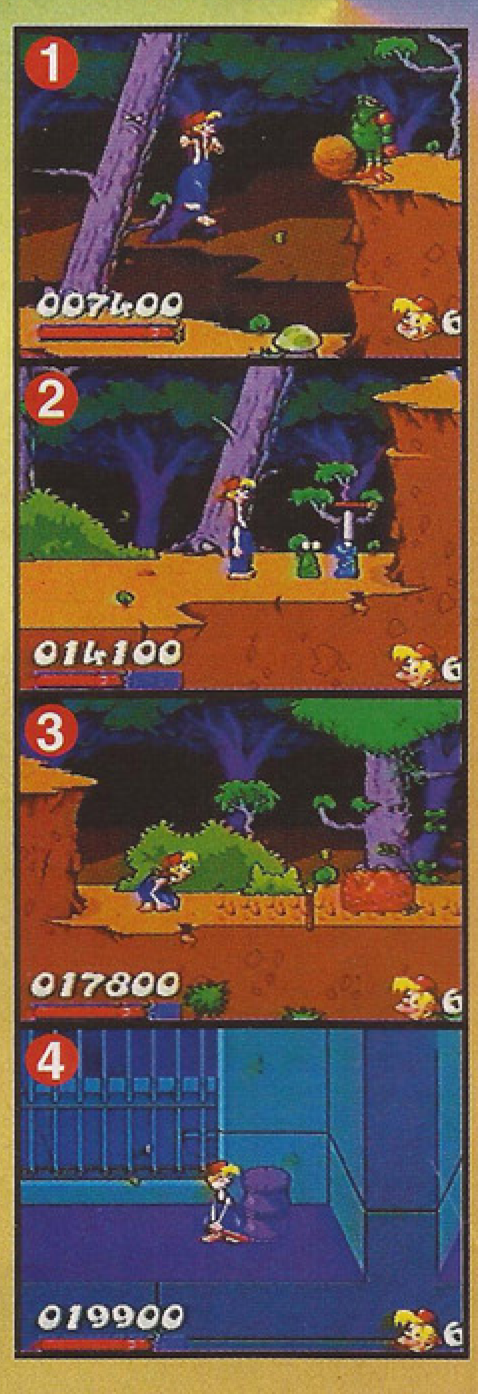
Vos controlás a Bubba y usás a su inseparable amigo Stix (una tableta de goma de mascar) como arma y trampolín. El te ayuda en todos los líos. Los dos tienen que escapar de alienígenas que quieren una nueva atracción para su zoológico. Nuestros amigos consiguen escapar de la nave alien cuando ella cae en un planeta extraño. Ahora, tienen que salir del lugar, y de paso, impedir la invasión de la Tierra. Si te gustan las aventuras re-locas...

PASSWORDS — Para dar un Help

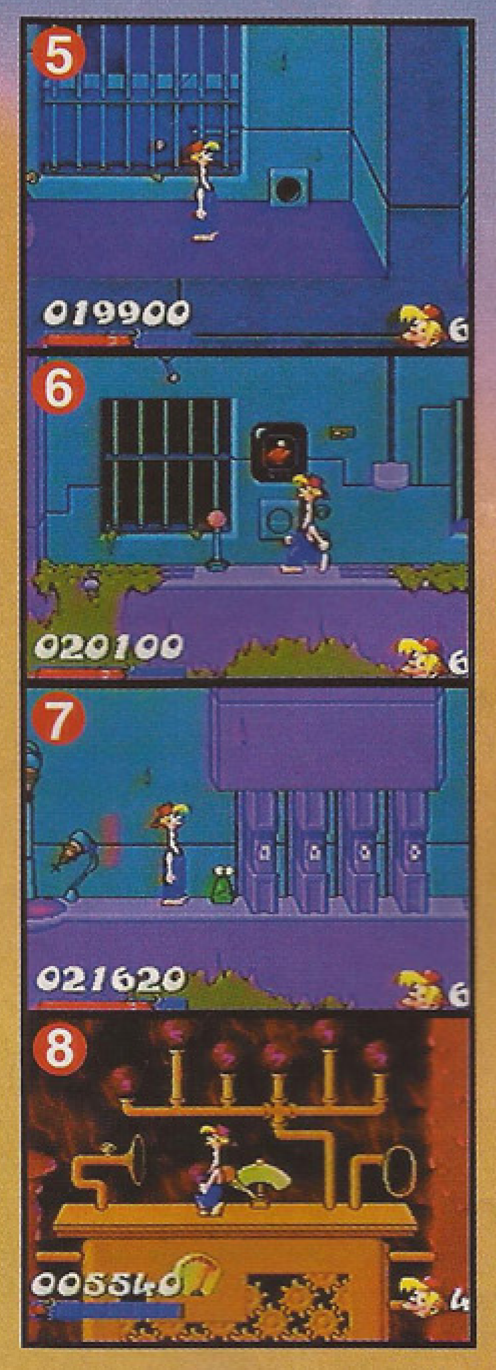
Fase 2 - 8XX6?71VBJ
Fase 3 - FY6VF3DC7Y
Fase 4 - CM3PHP7PY5

Usá la cabeza

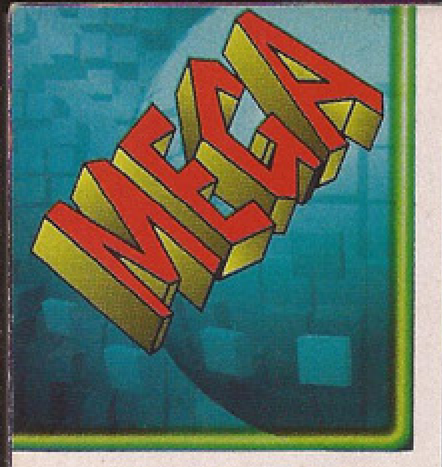
Las fases son diferentes, pero el secreto es el mismo: observá bien el escenario y fijate cuáles son tus alternativas. En la Alien Forest, enseguida del comienzo, saltá en el hongo y salí. El robot que está encima de la montaña te va a tirar una piedra. Usala como trampolín. **(Foto 1)**. Enseguida, das de cara con dos monstruos. Retrocedé y tirales a Stix; volvé y tirá a Stix nuevamente. Listo: ya podés saltar sobre los bichos. **(2)**. Saltá en el tronco dos veces y después usalo como trampolín. Continuá tu viaje por esta selva hasta encontrar pinchos en el suelo y un monstruo con forma de huevo entre ellos. ¿Qué hacer? Tirá a Stix contra el monstruo **(3)**. Ahora entrás en Waldo's StarShip.



Waldos StarShip



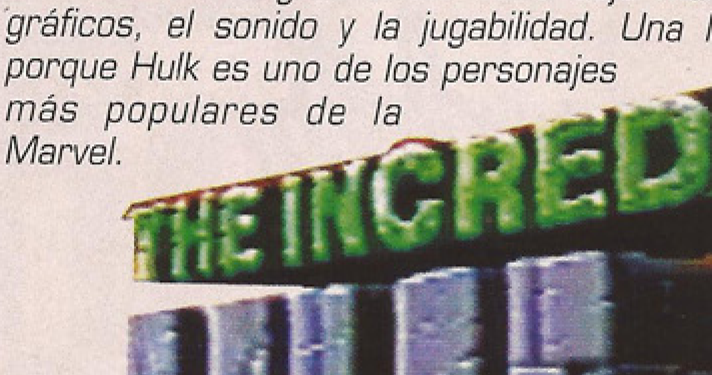
Esta fase es para volverse loquito. Vos comenzás preso en un ala con un barril **(4)**. Apretá ➔ + A para que el barril ruede y colocá a Stix en el agujero. Notá que se abre un agujero en la pared del fondo **(5)**. Entrá en él. Al ver un pote, golpeá la tapa y abrilo. En la nave hay muchos animales presos. Andá hacia la izquierda y liberá el bicho **(6)**. El te va a dar el pote. Usalo como resorte para subir en la palanca rosa. Más adelante, el tema es abrir cuatro puertas rosadas **(7)**. Usá el teletransportador para encontrar tarjetas que abren las puertas. ¡Avanzá con calma! En Volcavo (Fase 3), la principal tarea es encender un conjunto de lámparas **(8)**. Explorá todo el armatoste para encontrar las palancas. ¡Ufa! ¡Es un game para gente que no se da por vencida!



THE INCREDIBLE HULK/U.S Gold



¿Alguna vez oíste decir que alguien se había puesto "verde de envidia"? Bueno, eso nunca ocurre... a menos que la persona se llame Bruce Banner. Bruce se pone realmente verde, o mejor dicho, se vuelve Hulk. Sí, eso mismo, después de su éxito en las series, dibujos animados e historietas, el gigante verde llega prometiendo acción para alegría de la muchachada del Mega. Pero antes de que revientes la camisa de alegría, andá sabiendo que el cartucho no es exactamente la gran cosa. Todo deja mucho que desear: los gráficos, el sonido y la jugabilidad. Una lástima, porque Hulk es uno de los personajes más populares de la Marvel.



Acción - 1 jugador
16 Mega

GRAFICO	●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●
JUGABILIDAD	●●
ORIGINALIDAD	●●●

Los gráficos y el sonido dejan que desear: parecen los de juegos antiguos. Una presentación de esta importancia merecía un aspecto visual mejor.

COMANDOS

A	Puñetazo/ Tiro (en el estado de Bruce Banner)
B	Salto
C	Tomar o soltar objetos
Start y después C	Transformarse en Hulk o Bruce Banner

★ **Cuando vos andás agachado los tiros de los enemigos no te alcanzan. ¡Aprovechá!**

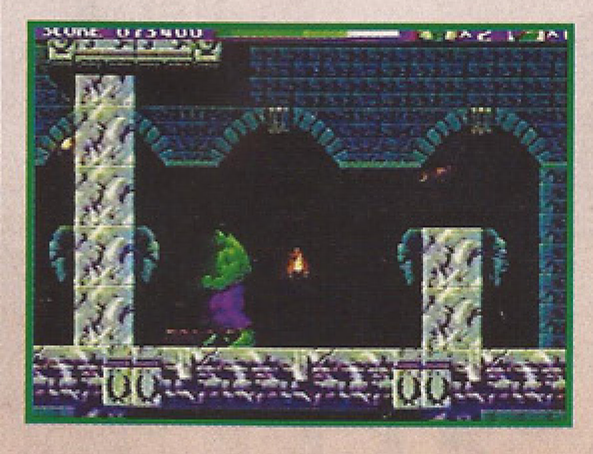


★ **No pierdas tiempo enfrentando a todos los enemigos que aparecen. Muchas veces es mejor evitarlos.**

DEFENDIENDO EL PLANETA

La historia es archi-conocida: el Dr. Bruce Banner, un físico nuclear, es expuesto a una gran dosis de rayos gamma en un accidente en su laboratorio. La radiación deja un efecto extraño: cuando se pone nervioso, Banner se transforma en una criatura incontrolable... ¡Hulk!

En este game, los problemas comienzan cuando el maléfico Leader pone en marcha un plan para conquistar el mundo. Para esto, cuenta con un ejército de robots y aliens. Y con la ayuda de cuatro de los mayores enemigos de Hulk: Rhino, Tyrannus, Absorbing Man y Abomination. Para encarar tantos malos, Banner tiene recursos diferentes en cuatro estados distintos de transformación



No golpees en las caras de piedra que están enfrente tuyo; te vas a dar con los pinchos. Da un puñetazo solamente a las otras, para abrir pasajes secretos.

ESTADOS DE ENERGIA



Cuando tu energía esté en un nivel crítico, juntá las cápsulas gamma.

Vos comandás a Hulk en cuatro estados de energía.

Super-Hulk - Es tu estado al comienzo del game, con el nivel de energía (gamma) por encima del 40%. Si caés por debajo de eso, te transformás en Hulk.

Hulk - En este estado vos tenés solamente los movimientos básicos. Si la energía cae a 5%, te convertís en Bruce Banner.

Bruce Banner - Como Bruce, no podés luchar, pero entrás en áreas no accesibles al grandulón. Si conseguís más de 5% de energía, volvés a ser Hulk.

Hulk-Out - Superpoderoso y con habilidades especiales. Pero solamente funciona con más del 70% de energía. Para eso, necesitás una megacápsula gamma.

ITEMS



Las cápsulas de transformación son lo máximo. Juntalas siempre que te sea posible.



El jefe de la fase 3 es Absorbing Man. Golpealo cuando gira la bola más despacio.

El game tiene 3 niveles de dificultad. Vos comenzás con 3 vidas, pero juntás corazones que dan vidas extras por el camino. Juntá las cápsulas gamma en cajas, barriles y vasos. Sirven para reponer tu energía. Cuando quieras explorar un área inaccesible para Hulk, usá las cápsulas de transformación. Permiten que vos te transformes de Hulk en Bruce Banner y viceversa. En esta transformación no perdés energía.

Son cinco fases con un jefe en el final de cada una. Este enfrentamiento tiene un tiempo limitado, pero podés aumentarlo si juntás monedas. La moneda con una T (time) da 10 segundos más de lucha; la moneda con una C (continue) también permite continuar la lucha. Pero, solamente hay 3 monedas con la letra C en el game.

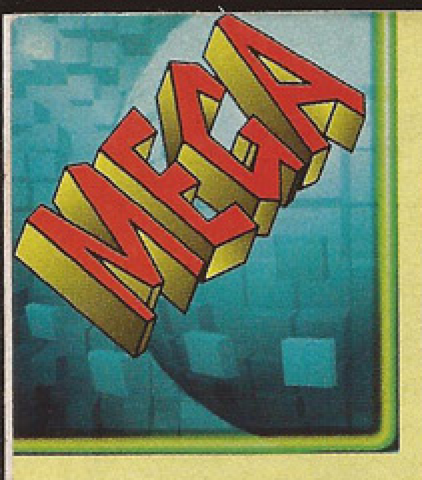
Realmente lo vamos a sorprender:

- **SEGA GENESIS - SEGA CD**
- **CONSOLA 16 BIT COMPATIBLE**
- **EL MAS COMPLETO SURTIDO DE CARTUCHOS**

Consúltenos,
nuestros vendedores lo visitarán
en cualquier parte del país.

IMPOTRONIC S.A.

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094



LA BANDA DE MONICA EN LA TIERRA DE LOS MONSTRUOS
Sega

Aventura - 1 jugador

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●

El game no decepciona. Vale muchas horas de diversión y de exprimirte el ingenio. Como personaje sudaca de HQ, Mónica merecía un buen game.

El cartucho tiene batería para que salves tu juego.

COMANDOS

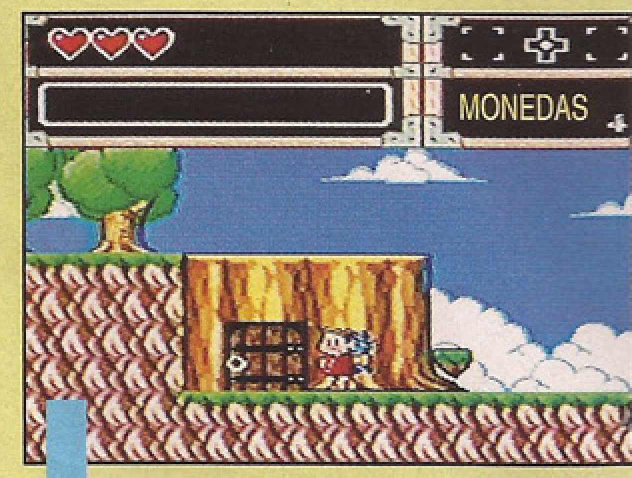
C	Saltar
B	Atacar con conejo
A + ←	Usar ítems
Start	Accionar menú de opciones

★ **Fiera, esto es sólo el comienzo. Hay muchas sorpresas y enemigos por el camino. En las próximas ediciones habrá más.**

La dientudita más alegre de las historietas está de vuelta en este cartucho de Sega. La Banda de Mónica en la Tierra de los Monstruos es un RPG en portugués que promete agradar al menos a sus fans. El cartucho está bien elaborado, con gráficos nítidos y sonido copado. Y no solamente los más novatos se van a enganchar, porque el desafío está excelente. Sólo para hacerte acordar, Mónica y sus amigos ya aparecieron en Mónica en el Castillo del Dragón y La Banda de Mónica, el Rescate, ambos para Master. Ya era tiempo que Mega tuviera también un juego.

TIERRA DE LA FANTASIA

Mónica fue a visitar a sus amigos en la Tierra de la Fantasía, y cuál no sería su sorpresa al llegar: Fantasía había sido invadida por monstruos y solamente la dientudita, con su conocido coraje, puede salvar a sus amigos. Si te parece que la historia es medio sonsa, podés irte preparando para quedarte horas y más horas criando callos en los dedos. Vos encarnás a Mónica y tenés que visitar todas las villas de la Tierra de la Fantasía y conversar con todos para saber cómo actuar. Acumulá monedas derrotando a los enemigos. Vas a necesitar mucho dinero para comprar armas y magias.



El negocito de las botas está cerca de la casa del viejito.

ERASE UNA VEZ...

... un viejito que vivía en el tronco de un árbol de Villa Alegría. Ahí, todo comienza: él te da el elixir y la magia del fuego. Seguí adelante. El tronco del árbol siguiente es el negocio de las botas. Como vos no tenés plata, da un buen paseo y juntá monedas para después volver al negocio.

ARMAS, ITEMS Y OTRAS COSAS

Al andar por la villa, Mónica tiene que entrar en todas las casas. La mayoría son tienditas. Para vencer la batalla contra los monstruos, la chica va a necesitar muchas monedas para comprar equipos y poder dar una paliza a los invasores. Estas son algunas de las piezas del arsenal de Mónica:

ARMADURAS	fuego, bronce, acero, plata, hierro, cobre y pigmeo
PODERES	magia, fuego, luna, tierra, sol, mar y pigmeo
BOTAS	hielo, oasis, marina, barro, simples, paño y pigmeo
ESCUDOS	fuego, bronce, hierro, cobre, acero y pigmeo
MAGIAS	fuego, trueno, escudo, terremoto y fuerza

ITEMS

Elixir azul (repone un poco de energías), flauta (abre puertas en la caverna), frasco con letras: H(repone un tercio de energía) y F (repone un poco de energía); corazón (energía) y otros.



Por el camino encontrás baúles con varios ítems. Pero no siempre tenés que tomarlos. Ir y volver por las pantallas es el secreto para acumular dinero y comprender la utilidad de los ítems y aprender cuándo usarlos.



Este primer baúl contiene la armadura pigmea, pero tomala solamente después de tener las botas marinas.

Quedate entre las dos estatuas y apretá ↑ para hablar con Angelito. El te va a dar una compañera de viaje y te dirá dónde están los monstruos.



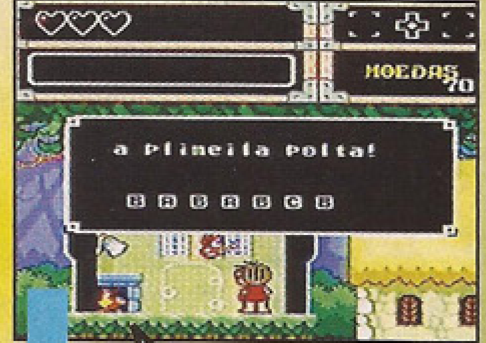
Para salvar el juego entrá en el hotel. Pero vas a tener que pagar, claro.

Volvé a la villa y hablá con Cebollita. El te va a decir que para enfrentar a los monstruos en la caverna, necesitás una flauta.

Salí de casa de Cebollita y buscá la entrada de la caverna. La flauta está en seguida del comienzo. Volvé a la casa de Cebolla.

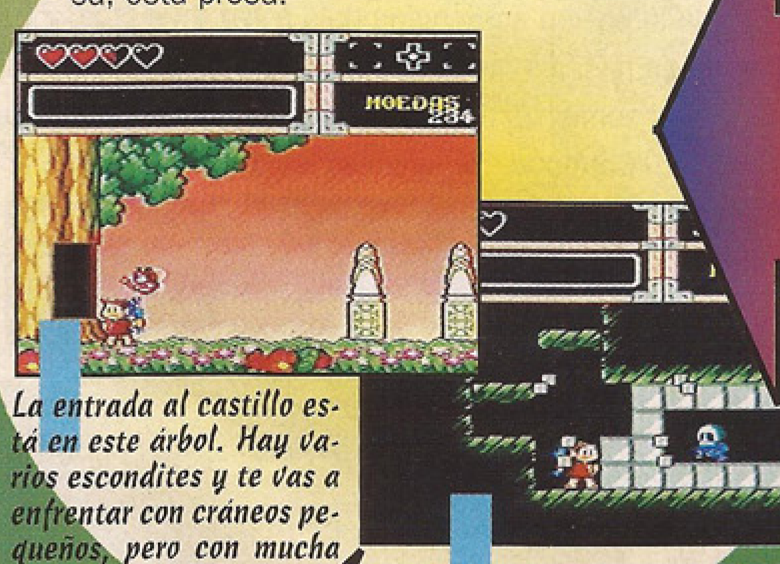


Vas a tener que aprender tres músicas para abrir las tres puertas de la caverna. Cebollita, que es un flautista de aquéllos, te enseña las canciones.



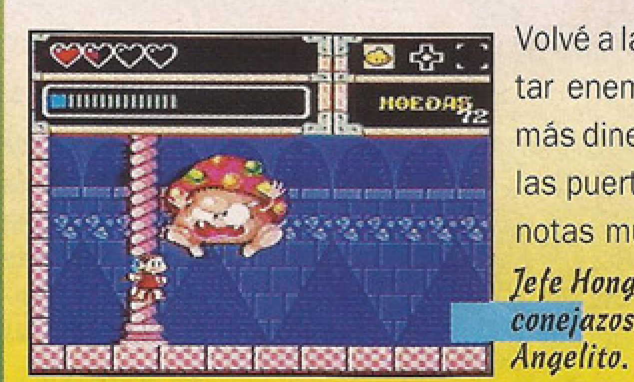
Para abrir la 1ª puerta: B A B A B C B. Segunda: A B C B C A B y finalmente 3ª: A C C A B A B

El Angelito te va a agradecer e indicar el camino hacia el Castillo rosado, donde Magali, la princesa, está presa.



La entrada al castillo está en este árbol. Hay varios escondites y te vas a enfrentar con cráneos pequeños, pero con mucha energía.

Usá a Sansón para romper los bloques. Al final de este subterráneo, aparecerá el Mundo de Hielo.



Volvé a la caverna y empezá a reventar enemigos. Cuantos más sean, más dinero vas a tener. Al encontrar las puertas, quedate encima de las notas musicales y empezá a tocar.

Jefe Hongo. Fácil, fácil. Esquivá y dale conejazos. Volvé para hablar con el Angelito.

Te cruzás con Magali de nuevo, pero ya en su trono. Ella te recomienda que sigas hasta la Villa Cristal. Bajá por la torre y entrá en la puerta que ya estará abierta. Antes de llegar a la Villa Cristal pasá por Marino, el reino marino y comprá botas de barro en el comercio.

No es el momento de explorar el Mundo de Hielo. Primero es buena idea juntar todos los ítems de todos los baúles, y para eso, Mónica va a necesitar botas livianas. Si fuera necesario, andá a comprarlas y volvé para salvar a Magali.

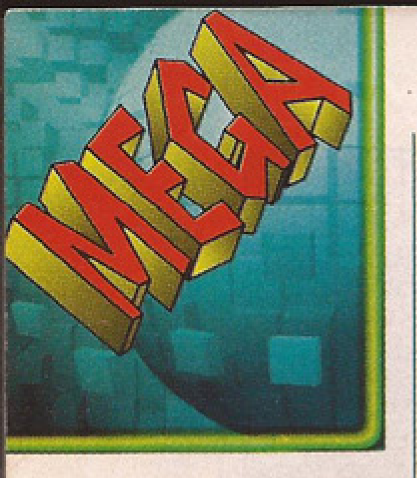


Es la comilona de la banda. Magali te agradece y ya va avisando que está con hambre. Subí por la torre. Vas a encontrar una puerta cerrada.





Las botas de barro sirven para pasar por este río que está antes de Villa Cristal.





TAZ IN ESCAPE FROM MAR

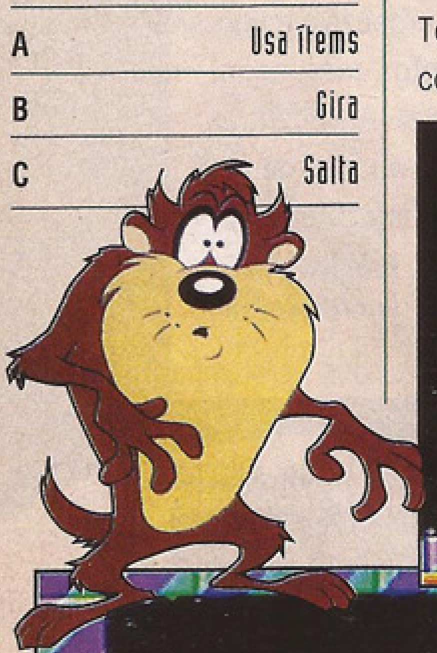
Acción - 1 jugador
16 Mega

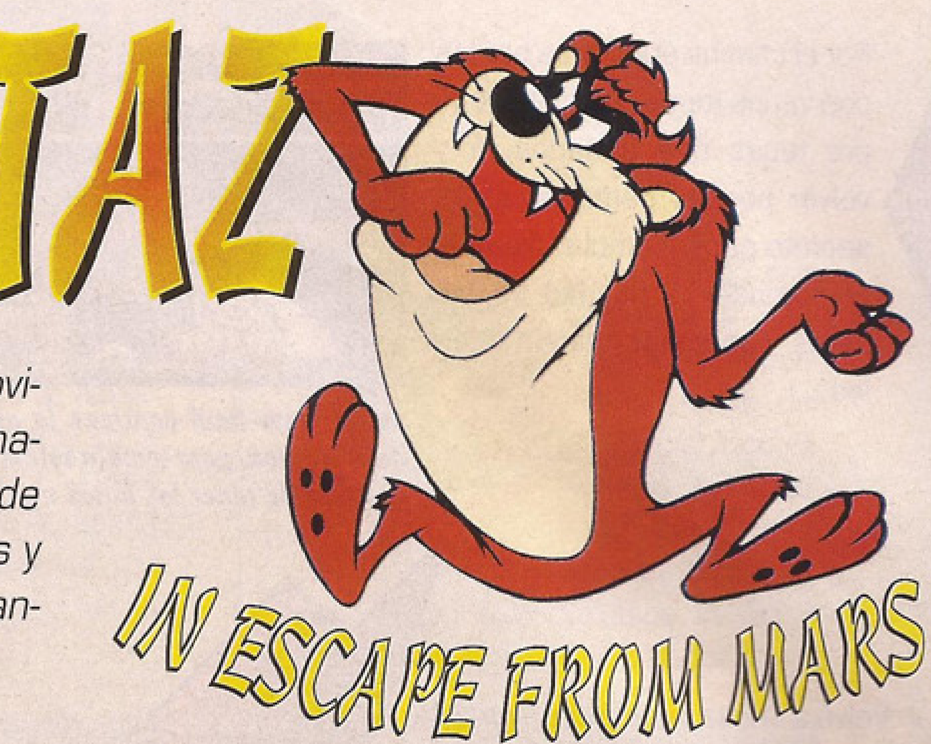
- GRAFICO ●●●●
- SONIDO ●●●●
- DESAFIO ●●●
- DIVERSION ●●●●●
- JUGABILIDAD ●●●●
- ORIGINALIDAD ●●●●

El game trae innovaciones copadas en los movimientos de Taz. Pero los Continues son una basura: cuando los usás, volvés al comienzo de la fase.

COMANDOS

A	Usa ítems
B	Gira
C	Salta





¡Vuusshhh! El endiablado personaje que Bugs tanto atormentó en los dibujos animados está de vuelta. La segunda aventura del Diablo de Tasmania en Mega Drive consiguió mantener la buena onda de la primera versión, con gráficos copados y acción muy divertida. Taz ganó movimientos nuevos como el remolino zig-zag hacia arriba y el remolino excavador. Es el tipo de game para que juegues sin preocupaciones y con una bolsita de pochoclo al lado, disfrutando buenas carcajadas. ¡Que te diviertas!

ZOOLOGICO INTERGALACTICO

Marvin, el marciano, precisa una nueva atracción en su zoológico intergaláctico. Después de hojear un libro de animales terrestres raros, decide capturar nada menos que al famoso diablo de Tasmania, nuestro querido Taz. Mal sabe los problemas que le esperan con la nueva adquisición. Taz simplemente va a revolucionar el zoológico. El game tiene 6 fases, siempre con un jefe en el final.

Como nuestro héroe es un terrible glotón, vos reponés energía con sandwichs, jamones, frutas y postres. No dejes escapar los pollos y una caja de primeros auxilios: son los que dan más energía. Bombas y bolas con explosivos quitan energía. La mayoría de los enemigos no resiste un buen remolino de Taz. Detonamos el game hasta el final y éstos son los mejores momentos.

FASE 1 - MARS

Tené cuidado con algunos ítems de comida como la torta con una banana de dinamita. Preferí la torta con velitas.

La caja Box 'o'Rocks da bolitas que sirven como armas. Juntá todas las que puedas.

Cuando Taz bebe gasolina puede soltar un aliento de fuego que achicharra a los enemigos.

Jefe: cuando el tentáculo comience a andar, escapá girando y después quedate en el medio de la pantalla. Cuando aparezcan los ojos, acertales.

FASE 2 - MOLEWORLD

El ítem de la poción anaranjada deja a Taz más pequeño. Así, entra en pasajes muy apretados pero no puede tomar ítems. En el comienzo de la fase hay una vida extra, y en el final, un Continue. Si querés, se pueden acumular Continues.



Jefe: quedate en la piedra de la derecha y esquivá los rayos y misiles saltando de piedra en piedra.

FASE 3 - PLANET X

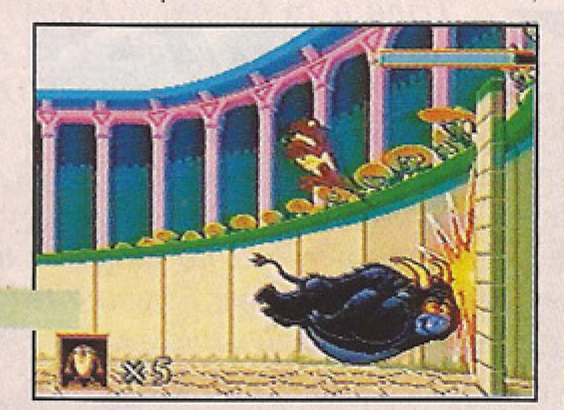
En esta fase tenés que agarrar un hongo parecido a un paraguas. Cuando girás con él, salís volando sin necesitar apoyarte en las paredes.



Jefe: quedate a la derecha y, cuando se te venga encima, acertale en la cola. Cuidado: pronto se va volviendo más chico y más rápido.

FASE 4 - MÉXICO

En la fase chicana, tenés que ser astuto para no caerte del caballo, sino vas a comer mucho polvo. En los barriles aparecen unos pistoleros que tenés que reventar.



Jefe: poné una buena distancia entre vos y el toro y corré. Cuando estés bien cerca de la pared... ¡saltá! La bestia cornuda se revienta solita.

FASE 5 - HAUNTED CASTLE

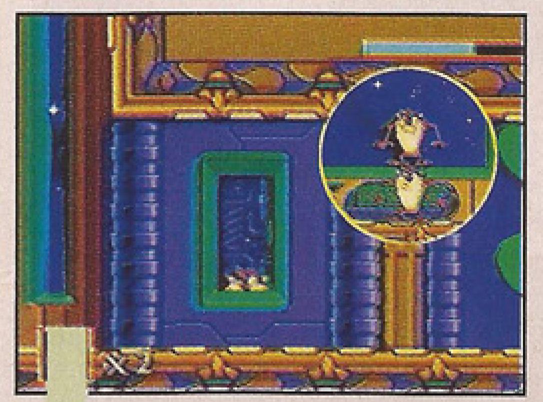
La poción azul deja a Taz grande e invencible por algunos instantes. Las abejas y los soldados de esta fase solamente se mueren cuando son alcanzados por las bolitas o por el aliento de fuego.



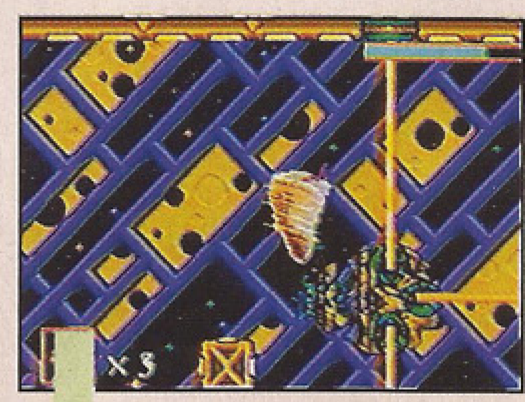
Jefe: poné al tipo en una silla y vos sentate en la otra. Se va a producir un intercambio de mentes y el rojito debe destruir la cabina del fondo. Después todo volverá a la normalidad.

FASE 6 - MARVIN'S HOUSE

En la fase final aparece un perro peligroso: cada mordida del mismo quita la mitad de tu energía. Buscá un hueso y dáselo para distraerlo mientras vos pasás. ¿OK?



En esta cabina, Taz sale con un clon que lo ayuda a subir. ¡Un amigazo!



Los rayos impiden el paso. Destruí los equipos que los mantienen conectados.



Ultimo jefe: subí por las patas y golpeá la escoba que está ahí arriba. ¡Re-fácil!

GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR

GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR/Absolute

Aventura · 1 jugador

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

COMANDOS	
A	Selecciona arma
B	Usa arma
C	Salta

Ilustración Electrónica Tadeu C. Pereira ACAO GAMES

Tribilín (o Goofy, o Dippy) es el personaje más torpe y cariñoso que haya creado Walt Disney. Y ahora, que llegó su primer cartucho para Mega, ACTION GAMES no podía dejar de probar su juego. Desgraciadamente, su estreno en la consola no está a la altura de sus posibilidades. Los gráficos son bonitos y el sonido tiene efectos copados, principalmente cuando nuestro amigo gana una vida extra pero, al no cambiar mucho los escenarios, la acción se vuelve repetitiva. El game vale por la simpatía del personaje y por sus inimitables muecas y payasadas.

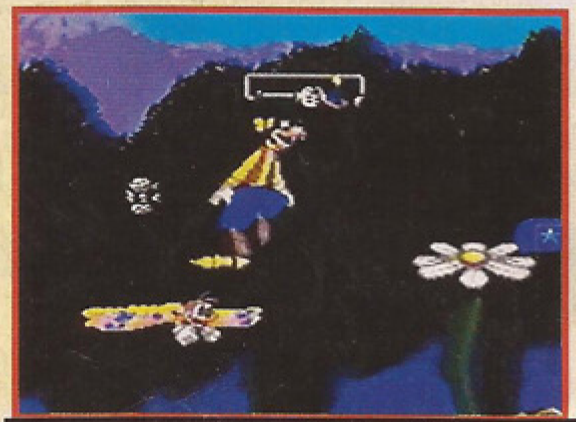
CUIDADOR DEL MUSEO

Tribilín es el limpiador del Museo de Historia del Prof. Ludovico, donde habrá una importante exposición. Nuestro héroe, para ser ascendido, debe dejar el museo en orden. Tribilín decide hacer un buen servicio y va a usar su nuevo invento: un dispositivo que permite alcanzar objetos distantes. Ocurre que Pete Pata de Palo es el otro limpiador, oyó toda la conversación y se decide a complicarle la vida a nuestro querido larguirucho.

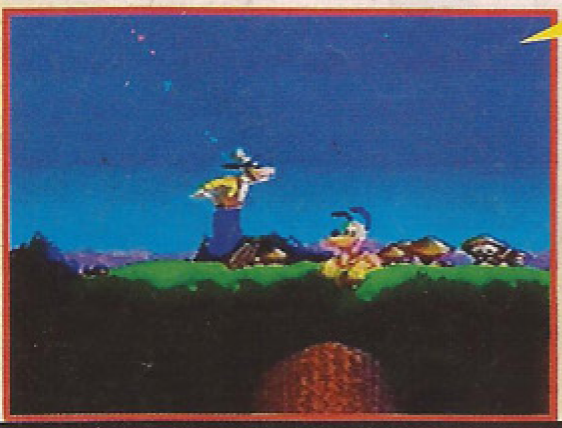
PANTALLA DE AYUDA

Una de las novedades de este game es la pantalla de ayuda (Help), que muestra todos los personajes y armas que ayudan o complican tu jornada. Hecho esto, el truco es salir juntando los maníes (que reponen la energía) y llevar algunas armas bien copadas, como una casa con pajaritos que cargan los enemigos hacia afuera de la pantalla. ¡Genial!

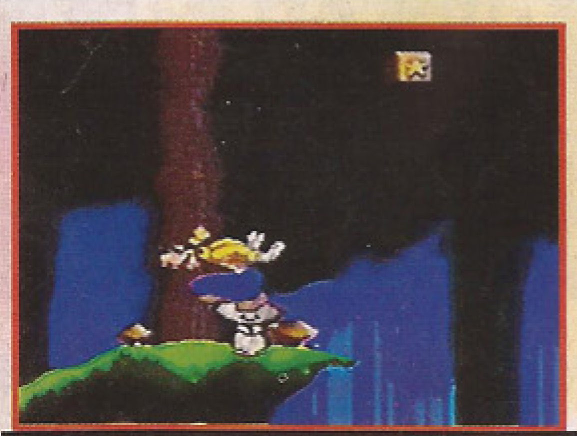
Esta es la pantalla de ayuda (Help). Encima de cada objeto aparece un globito diciendo si es bueno (good) o malo (bad).



Cuando vos activás este dispositivo, salen cohetitos que destruyen los enemigos, en la pantalla, en algunos segundos.

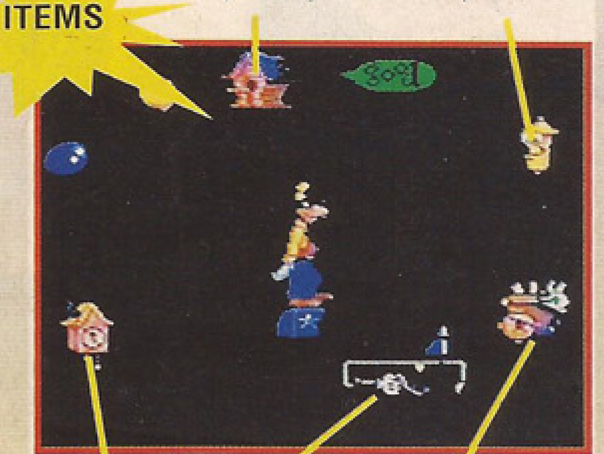


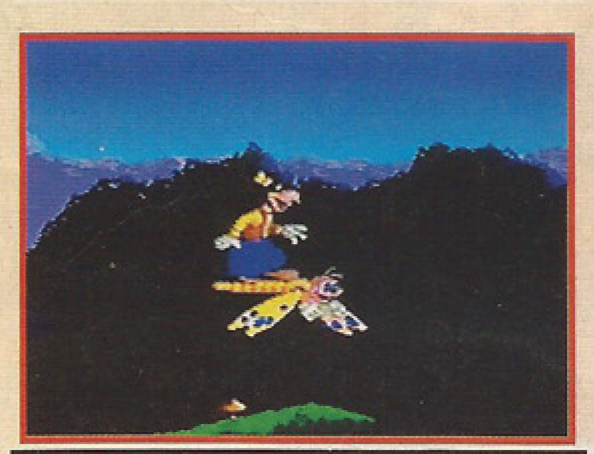
¡Sorpresa! De repente, encontrás a Pluto en medio del camino y ganás una vida extra.



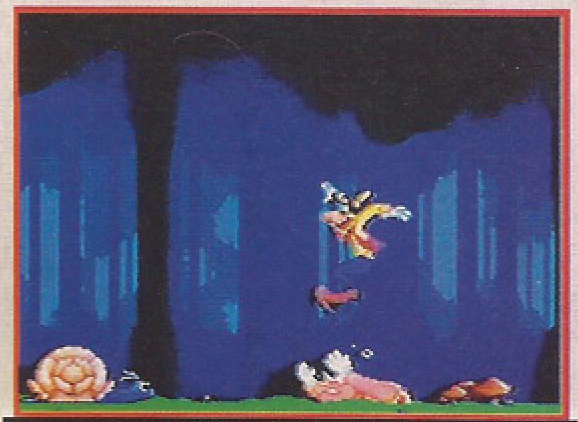
Este muñequito de sombrero rojo te ayuda. Usá el sombrero para saltar y explorar arriba. El de sombrero amarillo es tu enemigo.

ITEMS

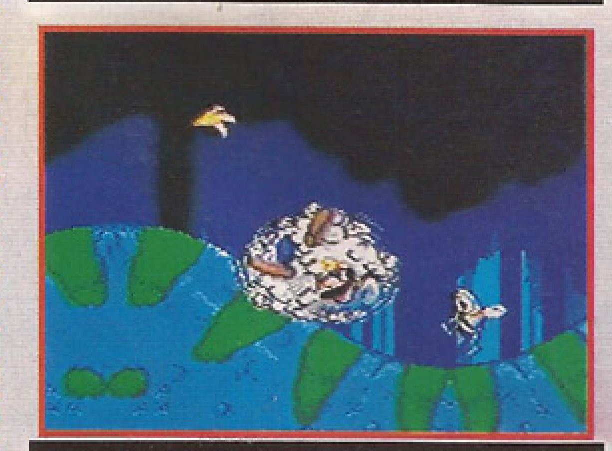




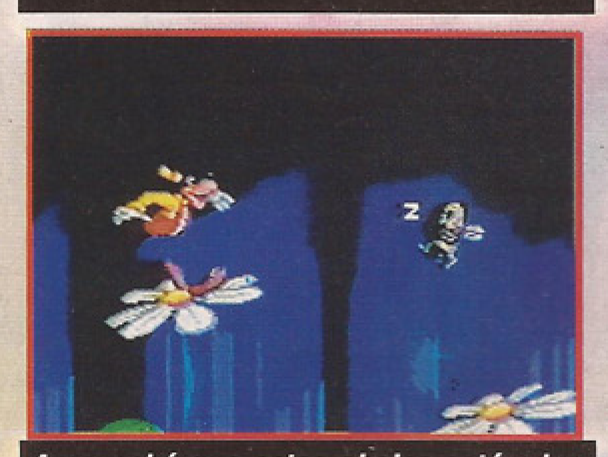
La mariposa es tu amiga. Da un paseíto con ella.



El maldito de Pete Pata de Palo siempre aparece para molestar. Reventalo.



Este es Tribilín después que encuentra el pito de tren. El bicho sale corriendo como loco.



Aprovechá que estas abejas están durmiendo y reventalas, pues sus picaduras quitan un maní de energía.



Salí a dar un paseo en la rueda de piedra encima de este dinosaurio. Se puede juntar un montón de globos amarillos.

MEGA





Después del lanzamiento de Dragon Ball Z 2, para SNES, empieza a llegar a los comercios la primera versión del game, ahora para los fans de Mega. La serie Dragon Ball Z es un gran éxito en Japón. También, no es para menos. Los personajes provienen de las historietas, pasaron a los dibujos animados, y después a los arcades. El juego trae once luchadores diferentes y la acción consiste en duelos entre ellos. Los gráficos son lindos, pero la acción es repetitiva y terminó comprometiendo la diversión. Incluso así, los personajes, dibujados con un trazo típicamente japonés, pueden gustarte porque son ágiles y llenos de magia.

DESCIFRANDO EL CARTUCHO

El gran problema de Dragon Ball es que el cartucho y el manual son japoneses y por eso, obvio, resultan indescifrables para la mayoría de los jugadores. El truco es explorar el juego de todas maneras, hasta descubrir su dinámica de funcionamiento.

DRAGON BALL Z / Bandai

Lucha — 1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

COMANDOS

ESTOS COMANDOS SON VALIDOS CON TU LUCHADOR A LA IZQUIERDA

A - Puñetazo

B - Patada

C - Ir hacia el cielo / volver hacia el suelo

A+B - Recargar el power (nivel de magia)

← →+A - Magia de tiro

→↘↓↙←+A - Magia de rayo

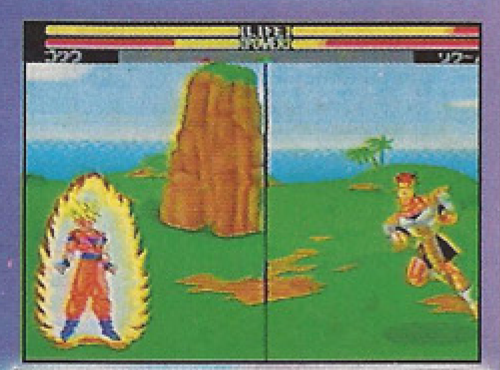
↓↙← →+A - Magia de rayo que engaña al enemigo

→←→+A - Magia que aterra y paraliza momentáneamente al enemigo

←+A o →←+A - Defender magia grande



La parte de arriba de la pantalla indica el nivel de vida (life). Después viene el nivel de magia (power) y la posición de los luchadores.



La pantalla se divide cuando los luchadores se alejan mucho uno del otro. Lo mismo ocurre cuando uno está arriba y el otro abajo.



Una buena manera de recargar tu magia, y no ser molestado por el enemigo, es usar la magia que ofusca mientras se recarga.



Esta es la magia que engaña al enemigo en acción. El está en la parte de arriba y vos abajo. Acertale cuando él menos lo espere.

BARNEY'S HIDE & SEEK GAMES

Finalmente aparece un juego para que vayas iniciando a tu hermanito de cinco años en el submundo de los games. Se trata de Barney's Hide & Seek Games, un juego educativo que los pequeñitos van a disfrutar como locos. Barney es un dinosaurito muy amoroso que está jugando a las escondidas en el parque con algunos amigos. El tema es recorrer la fase y encontrar a los amiguitos y sus juguetes. Los gráficos son muy coloridos y el sonido está lindo. A medida que encuentra cosas por el camino, Barney va diciendo qué son. Pero, por ser un game educativo, debería traer la opción de otras lenguas, como en algunos juegos del género. Traete al enano y cópense un rato.

BARNEY'S HIDE & SEEK GAMES

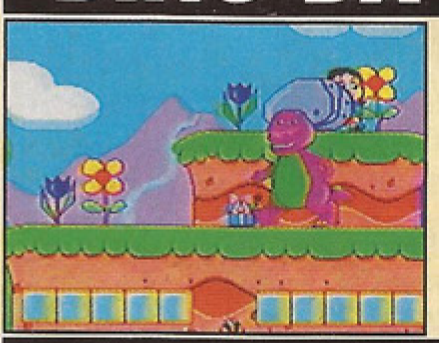
Sega



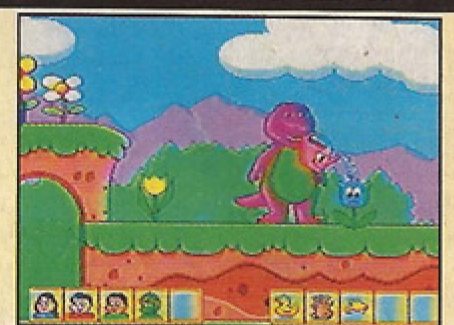
MEGA



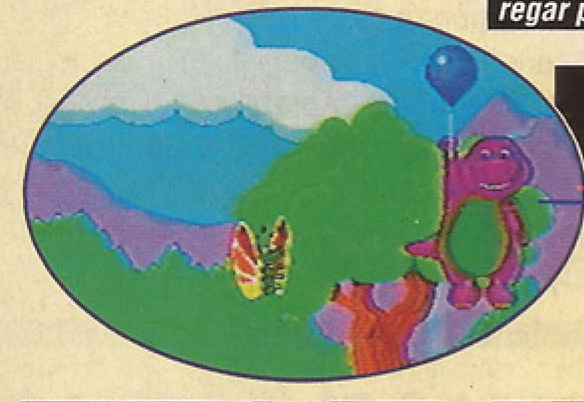
DINO DA UN PASEO



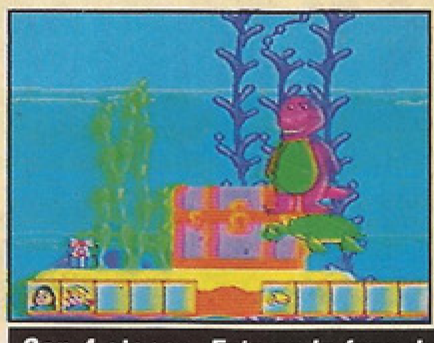
Las cajas de regalos esconden los juguetes que Barney debe recuperar.



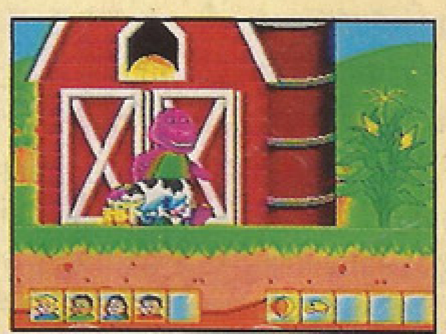
Además de buscar a los amigos y regalos, el simpático dinosaurio hace buenas acciones, como poner la basura en el tacho y regar plantas.



Ganate un lindo paseo en los globos de gas o en nubes.



Son 4 etapas. Esta es la fase del mar. Andá a pasear en tortuga.

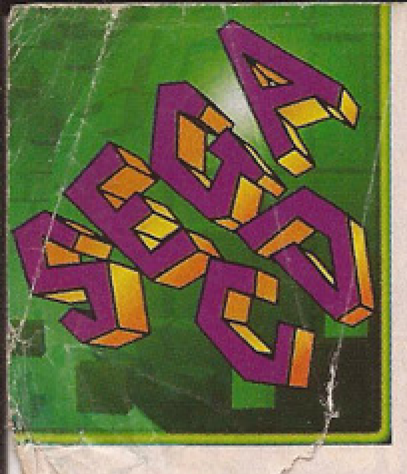


En la granja, ayudá a la vaquita juntando comida para ella.

LOS COMANDOS SON SIMPLES: LOS BOTONES A, B y C JUNTAN COSAS, SALTAN Y SUELTAN BESOS

VOS CAMBIAS DE FASE INCLUSO SIN JUNTAR TODOS LOS JUGUETES Y ENCONTRAR A LOS AMIGOS

PARA DEFENDERTE DE LA MAGIA DE TIRO, COLOCA EL DIRECCIONAL HACIA ATRAS



VAY
Working Designs

RPG -1 jugador

GRAFICO	●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●

Los gráficos quedaron aceptables, pero no exploraron la capacidad de memoria del CD.

COMANDOS

Direccional + A	Andar rápido
A o C	Conversar/Comprar
B	Accionar menú

★ **Andá siempre hasta la villa y entrá en los comercios para quedar bien abastecido.**

RPG
SIN VUELTAS

No ganás nada con reclamar que querés todo bien masticado. Los games de RPG exigen espíritu explorador, y éste tiene el viejo esquema: cuanto más enemigos enfrentás, más poder, magias y experiencia adquirís. Entonces, el gran secreto es luchar valientemente, conversar con todos y estar siempre comprando y buscando armas, armaduras e ítems.



¿Qué opinás de esas historias de un príncipe, una princesa, mucha valentía, reino dominado...? Tenés razón, es un tema viejo. Pero funciona muy bien en un RPG. Esta es la trama de Vay, uno de los pocos RPG creados para el Sega CD hecho por Working Designs. El Príncipe Sandor y su novia Elin, herederos del reino de Lorath, fueron atacados en su ceremonia de bodas por el malvado Danek. Para salvar su reino y liberar a su amada (tomada prisionera) Sandor debe encontrar cinco esferas de la Armadura de Vay, la única protección posible para enfrentar a los guerreros mecánicos de Danek. Nada de efectos increíbles, pero los que gustan del género, van a quedarse pegados a la consola un largo tiempo tratando de llegar al final del game. Experimentá.

PERSONAJES

SANDOR - El héroe
ELIN - Novia del príncipe
FEAL - Su única ambición es conquistar el mundo y la Armadura de Vay
POTT LE - Discípulo de Otto. Tiene muchos poderes.
KINSEY - Ella comanda el ejército pirata de la Villa. Excelente guerrera.
P.J. - Posee más poderes que los demás.
RACHEL - Guerrera imbatible.
LYNX - Trovador con algunas habilidades mágicas.

MAGIAS E ITEMS

Cada personaje posee sus propias magias. La mayoría consume HP. Hay dos magias que poseen todos los personajes: la Flame y la Balm. Además de las magias hay varios ítems mágicos que vos comprás o encontrás en baúles. Son 12 en total. Enterate de algunos.

Exit Stone - Con esta piedra, podés salir de una caverna sin tener que hacer el camino entero de vuelta.

Mandacore - Recupera las energías de un personaje que ya está reventado.

Herbal Extract - Recupera tu HP.

MENUS

A la derecha de tu pantalla, vas a encontrar las características de los personajes, comenzando por el lugar donde se desarrolla la escena, el nombre del personaje, nivel de experiencia, energía (HP) y magia (MP). Abajo, su cantidad de oro (G). Apretando el botón B, accionás el menú y podés ver tus ítems, Magia, Equipos, Status y salvar el juego. El menú se va ampliando: si usás el Direccional podés entender mejor lo que cada tema puede ofrecer.



Observá este menú. Elegí las armas que más te convienen.

En los combates, está atento: podés atacar, usar magias, defensa o fuga. El nombre de tu enemigo está al lado.

ARMAS Y EQUIPOS

Los encontrás en las fases avanzadas del game. La más importante de ellas es la Vay Armour. Muy poderosa y súper protectora. Pero vos solamente podés usarlas si encontrás las esferas. En total son nueve. Conocé algunas:

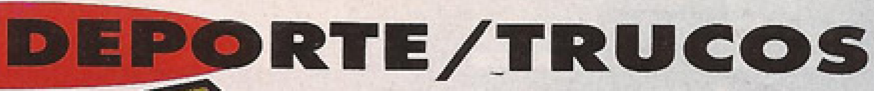
Bard's Hat - Da inteligencia y poder de defensa.
Linen Clothes - De bajo costo y resistente.
Yelmo de Vay - Mejora la inteligencia, ataque y defensa.



Entrá en el pasaje secreto, al lado de los tronos. Ahí adentro, seguí hacia la derecha hasta encontrar tres baúles.

La Fortaleza de Gilan fue tomada por Danek. Derrotá esta araña para poder llegar a la torre y encontrar a Rachel, tu segunda amiga.

Vos tenés que entrar en la caverna de Pauth y enfrentar muchos enemigos, hasta encontrar al Maestro Otto. Pottle será tu primer seguidor.





Illustración Electrónica Tadeu C. Pereira/AÇAO GAMES

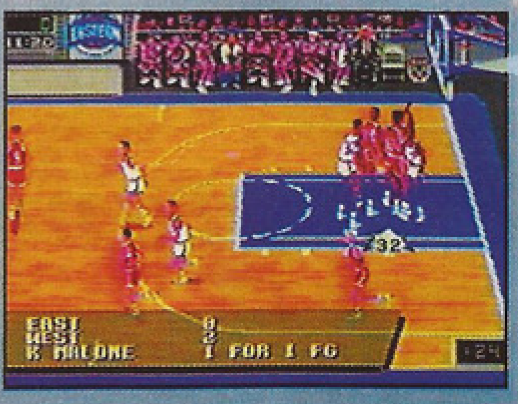
NBA SHOWDOWN 94 / Electronic Arts	
Deporte	1 ó 2 jugadores

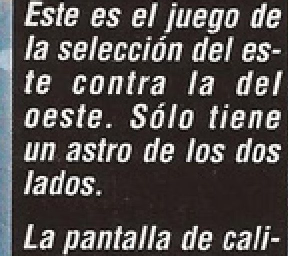
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

Estamos en medio de una verdadera fiebre de games de básquetbol. Las presentaciones se multiplican y el público se gasta el dedo en partidos reñidísimos. Electronic Arts no podía quedar afuera: al fin de cuentas es famosa por sus juegos de deportes. El problema es que a pesar de toda su experiencia el game no quedó tan copado como debería. Faltan efectos sonoros y la jugabilidad no es tan buena como en Lakers vs. Celtics, que también pertenece al elenco de la Electronic Arts. A pesar de estas fallas, los amantes de la pelota y el cesto seguramente los disfrutarán ...un fanático es siempre un fanático.

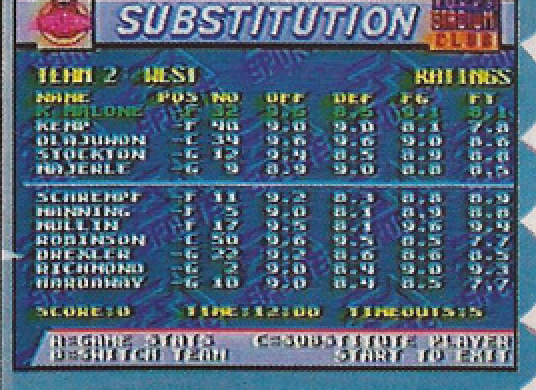
BASQUETBOL PARA PROFESIONALES

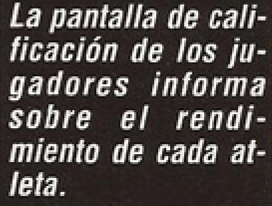
NBA Showdown muestra de una manera casi solemne un juego de básquetbol. El game sería mejor si tuviera una cierta dosis de locura, como en NBA JAM y más efectos sonoros. Llega a ser monótono jugar solamente con el ruido de la pelota al picar. A pesar de estas fallas, el game tiene sus atractivos. En la opción de partidos amistosos, se puede jugar con equipos especiales, rellenos de astros de la liga. Son seis equipos más, inclusive las selecciones del este y el oeste. También podés jugar una temporada entera o solamente los finales. Se puede determinar el tiempo de duración de cada cuarto: 2, 5, 8 ó 12 minutos. Además, podés hacer sustituciones, teniendo en vista el rendimiento de cada jugador. Existe una pantalla que te da notas sobre los atletas, pases, lanzamientos, etc. Si querés ver una jugada nuevamente, basta pedir replay.



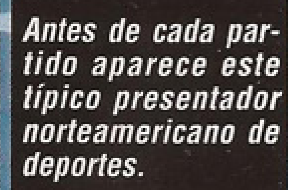


Este es el juego de la selección del este contra la del oeste. Sólo tiene un astro de los dos lados.

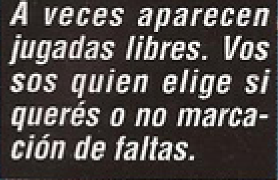




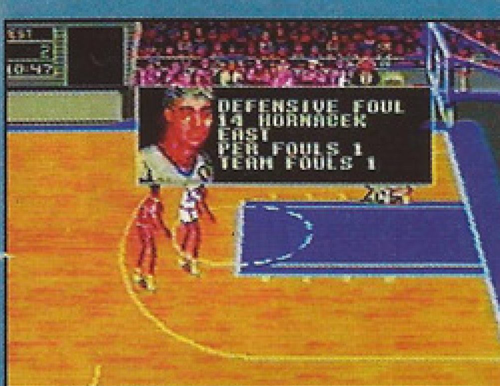
La pantalla de calificación de los jugadores informa sobre el rendimiento de cada atleta.



Antes de cada partido aparece este típico presentador norteamericano de deportes.



A veces aparecen jugadas libres. Vos sos quien elige si querés o no marcación de faltas.



COMANDOS

CON LA PELOTA		SIN LA PELOTA		PRESIONANDO START	
A	Lanza	A	Salta	A	Replay
B	Pasa	B	Pasa control al jugador más próximo de la pelota	B	Reconfigurar el joystick
		C	Toma la pelota	C	Pedido de tiempo

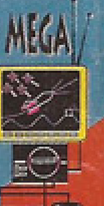
ROBOCOP X TERMINATOR

MAÑAS GENIALES PARA UN CARTUCHO COPADO

54 vidas - Para conseguir este montón de vidas, apretá Start para hacer pausa el game y digitá el siguiente código: C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B y B. Vas a oír una estruendosa explosión y vas a ir a una sala secreta, donde el programador del cartucho, un tal John Botti, te dirá que ganaste 54 vidas. Después, basta salir de la sala. ¡Lo mejor es que este truco se puede hacer en cualquier momento, en la fase que vos prefieras!

¡Turbocop! ¡Una locura! Para que Robocop se vuelva más rápido y capaz de dar saltos bien altos, hace pausa en el game e ingresá el código A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C y B. ¡Ufa! ¡No se acaban más, tantas letras! Pero vale la pena ver a ese robotazo turbinado....

Selección de armas - Hacé pausa y digitá B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A y B. Si el código entra vas a oír un ruido de tiros de una ametralladora. Apretá Start para soltar el Pause y presioná ↓ en el Direccional. Siempre dejando presionada ↓ apretá y dejá presionadas A, B y C al mismo tiempo. Vas a ver un ícono en la parte superior de la pantalla. Con él podés rodar el menú de armas y elegir con cuál querés jugar. Cuando decidas tu favorita, basta soltar los tres botones. ¡Y lanzate a la aventura!



BATTLETOADS/ DOUBLE DRAGON

5 vidas - Para comenzar un partido con cinco vidas, en vez de las tres originales, presioná ↑ A y B en la pantalla de selección de personaje y apretá Start. ¡Bingo! ¡Ahora tenés cinco vidas para gastar!

Selección de fases con 10 vidas- Seleccioná uno o dos jugadores en la pantalla de presentación, tomá el primer joystick y apretá ↓, ↑, ↑, ↓, C, A y B. Vas a oír un sonido que te confirmará que el truco funcionó. Aparecerá una pantalla re-loca (Mega Warp Zone). Ahí solamente tenés que elegir la fase en la que quieras jugar.



FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP - BEYOND THE LIMIT
Sega Sports

Carrera - 1 jugador

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

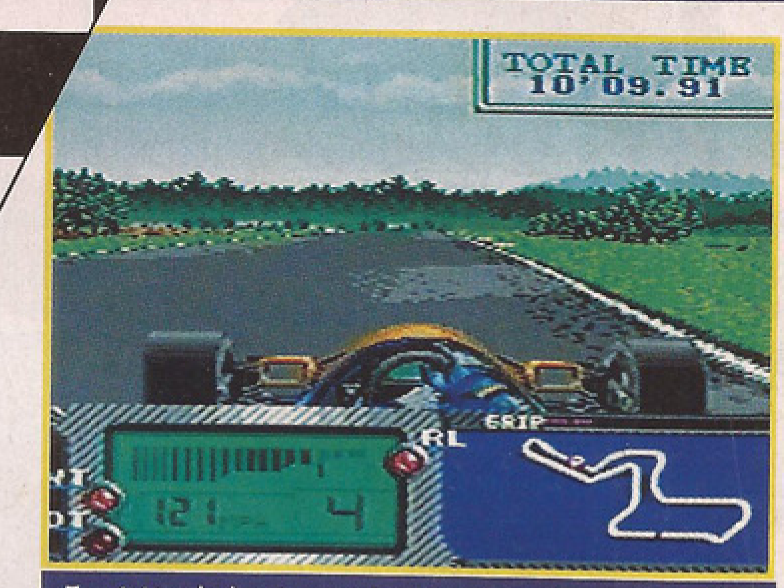
Hasta que al fin salió un game en que se pueden elegir los mejores autos desde el comienzo. ¡Una masa!

COMANDOS

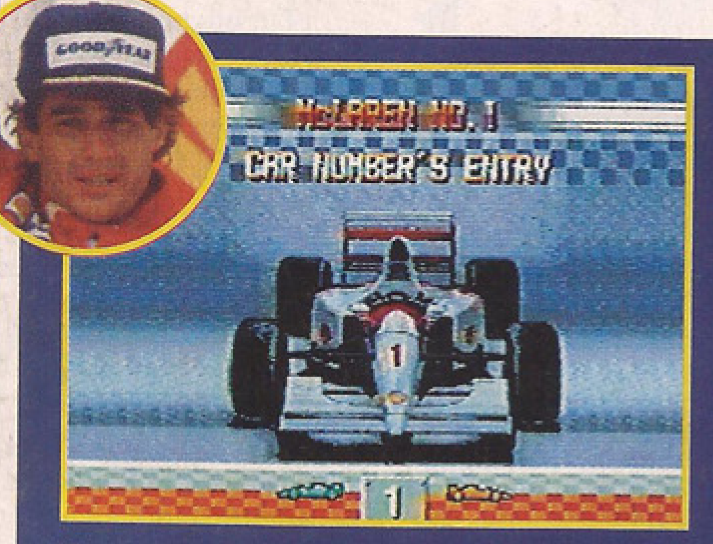
A	Frena
B	Acelera

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP
BEYOND THE LIMIT

Sega se gastó esta vez; las revistas japonesas la cubrieron de elogios, y ahora el game está aquí para que puedas disfrutarlo. Formula One es el cartucho más elaborado de F1, hecho hasta ahora por Sega Sports. Podés elegir las mejores escuderías y máquinas, enfrentar a los mayores campeones de las pistas y, lo que es mejor, correr en los circuitos y pruebas de la temporada 93, de la misma forma en que ellas se desarrollaron en la realidad (o casi). Se puede repetir la increíble tercera posición de Barrichello, en el Gran Premio de Europa. O hasta mejorar su actuación y llegar segundo. Entonces no te quedés parado comiendo polvo. ¡Meté pata!



Tu visión de la pista es la misma que tienen los pilotos en la realidad. Fijate que los ruidos de los autos son diferentes. ¡Diez puntos!



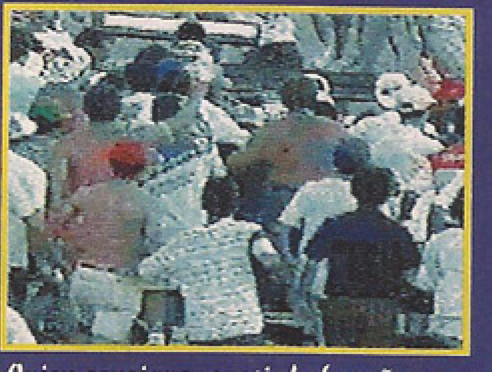
En esta pantalla vos colocás el nombre del piloto del McLaren N° 1. Quién podría ser...

Ausencia del ídolo

Una de las cosas que más llaman la atención en el CD es la ausencia del nombre de Ayrton Senna. Debido a la tragedia de San Marino, Sega decidió quitar el nombre del ídolo. Incluso así, en Options existe la opción MCL NO.1, que posibilita la inserción de cualquier nombre en el segundo auto de la McLaren, inclusive el de Senna. Solamente que, en el lugar de su rostro, aparece solamente un casco. Durante las carreras aparecen informaciones, como la ventaja que lleva el corredor en punta y la mejor hora para el pit stop. El game tiene tres modos de juego: Grand Prix, 1993 Mode y Free Run.

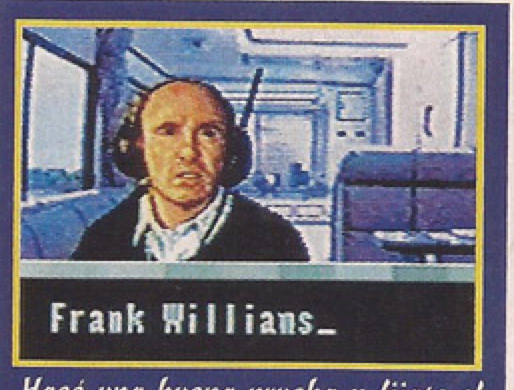
1993 Mode

La gran novedad del game. En cada una de las carreras de 1993 se destacó la actuación de un piloto. Algunos datos reales fueron alterados y vos disputás solamente parte de las vueltas (el número varía según el GP). Tu desafío es repetir esa actuación. Una de las más copadas es la victoria de Senna en Interlagos, bajo una lluvia monstruosa. Como la mayoría de los datos es real, las carreras resultan muy emocionantes. Si repetís o mejorás el resultado real del piloto, ganás imágenes digitalizadas de la carrera de verdad. ¡Uau!



Quien consigue repetir la hazaña, gana hasta una musiquita para disfrutar de las imágenes reales. ¡Inolvidable!

Grand Prix



Hacé una buena prueba y fijate el resultado. Ahí tenés a Frank Williams queriendo contratarte.

Corrés las 16 pruebas del campeonato. Y con una buena vuelta de prueba, podés elegir cualquier equipo. Son dos sesiones de calificación antes de cada carrera. En ellas recibís informaciones y consejos del jefe del equipo, del ingeniero de pista y del mecánico. Se puede regular casi todo en tu auto, hasta su comportamiento en las curvas. Hecho esto, la onda es pisar a fondo.

Free Run



Corré bastante en Free Run antes de encarar el campeonato. Así conocés las pistas y te acostumbrás a las diferentes condiciones climáticas.

En Free Run, vos podés correr sólo los 16 circuitos oficiales de la Fórmula 1. Es posible elegir las condiciones del tiempo (claro, nublado o lluvioso) y el número de vueltas. Es la mejor manera de conocer los circuitos.

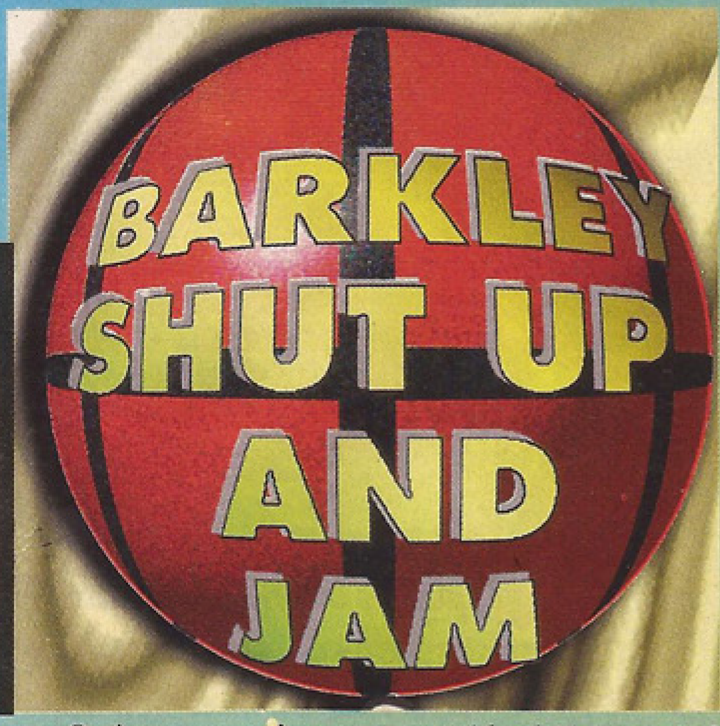


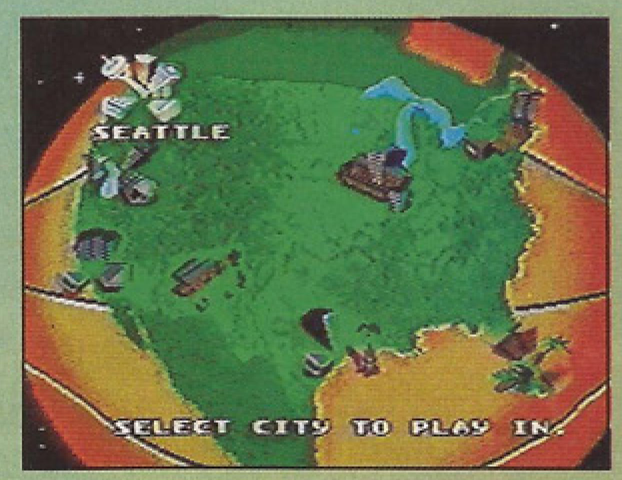
Ilustración electrónica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

¿Qué te parece jugar un partido de básquetbol contra las pandillas callejeras de los Estados Unidos? Barkley: Shut Up and Jam es puro básquetbol de la calle. ¡Como su nombre lo indica, la muchachada de las canchas barriales espera que vos "te calles la boca y juegues"! Es en la cancha, y no en la charla, donde vos tenés que demostrar que sos bueno. Y el cartucho no tiene este nombre porque sí: se trata justamente de la historia de Charles Barkley, uno de los mayores campeones de la actualidad, que fue descubierto jugando en una cancha "de baldío" y, ahora, se luce en el básquetbol profesional. El talento del básquetbol norteamericano viene de las calles, donde la regla es lucirse y embocar como sea. Demostrá que sos bueno: Shut up and jam!

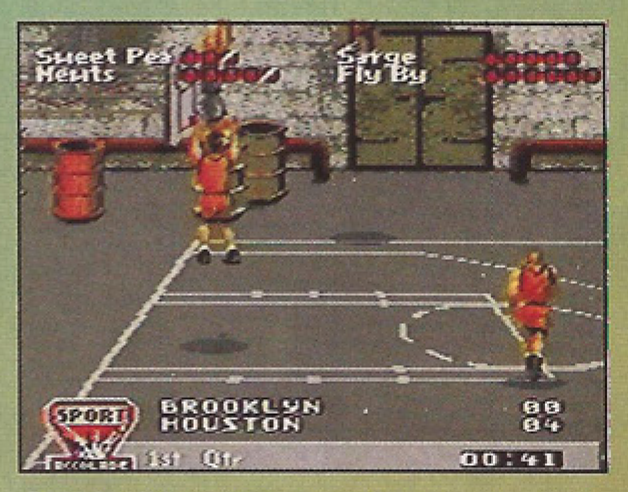
COMANDOS

CON LA BOLA	SIN LA BOLA
A - Arroja balón al cesto	**A** - Salta
B - Pasa	**B** - Roba el balón del adversario
C - Acciona turbo/jugada especial	





En el New Tournament, vos das un paseo por las ciudades de los Estados Unidos en una disputa entre los teams locales. ¿Quién es más feroz?



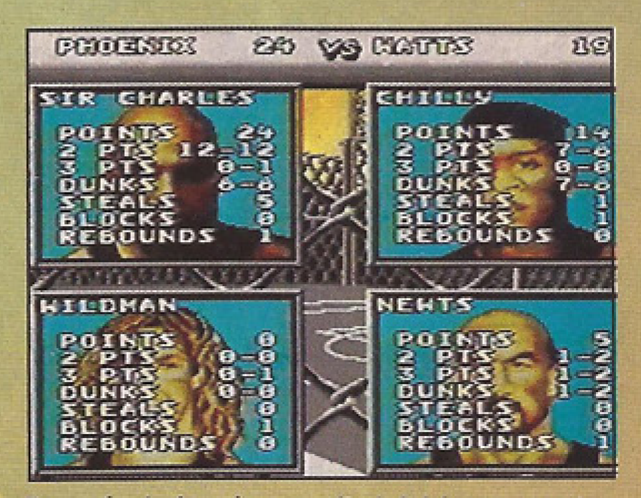
Debajo del canasto, apretá A+C para hacer cosas imposibles, como sacar la pelota de adentro del cesto en una embocada.



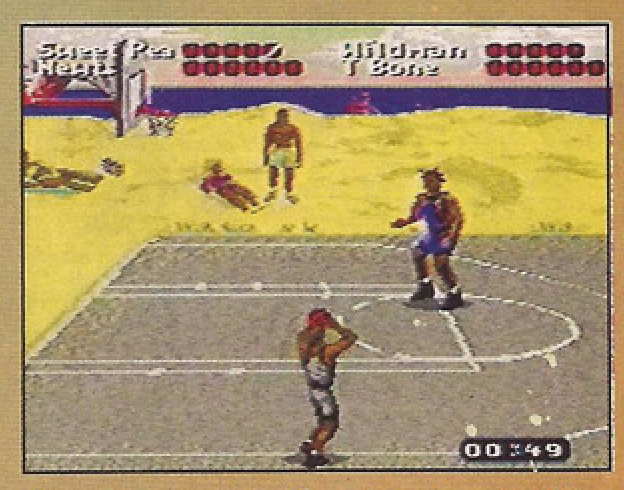
Vos elegís los integrantes de tu equipo con el Direccional. Las características de cada uno aparecen en el marcador arriba.



En el ataque, activá el turbo para hacer jugadas especiales o lanzar de lejos, consiguiendo canastos de 3 puntos.



Después de la primera mitad del juego, vos tenés un panel con el desempeño de cada jugador



Vos solamente controlás un jugador. Apretá A o B para inducir a tu compañero a pasar o lanzar.

Opciones de juego

Los escenarios de Barkley son canchas de muchas ciudades norteamericanas. En Options, elegís entre las tres formas de juego, además de poder usar passwords cuando parás y volvés a jugar. En todos los modos, jugás solo contra la computadora, o disputás con un amigo en el joystick 2. Divertite.

NEW GAME - Un partido simple. Elegís los dos atletas de tu pareja y comandás uno de ellos. El otro queda con la computadora, pero vos podés influir en el pase y en el lanzamiento.

NEW SERIES - Mejor de tres, cinco o siete juegos.

NEW TOURNAMENT - Torneo entre ciudades. Vos jugás en un torneo con una pareja ya lista, de la ciudad que elijas. En el game de a dos, el segundo jugador tiene que cambiar de team en cada etapa.

LOAD GAME - Aquí vos registrás los passwords que conseguiste en el Torneo para retomar donde dejaste.

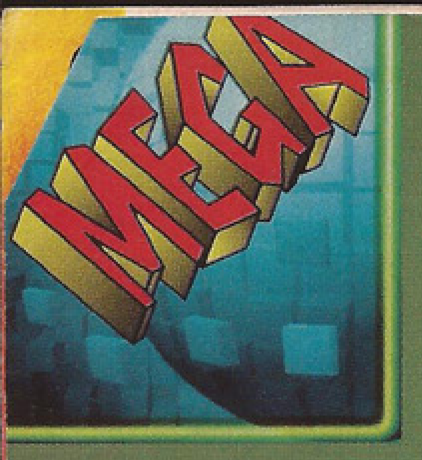
MOSTRA EN LAS CANCHAS QUE SOS UN CAMPEON. SHUT UP AND JAM!



Las bolas rojas en la parte superior son tus turbos para cada partido. Cada jugada especial disminuye una bola en la barra.



Como vos no tenés visión de toda la cancha, tu jugador a veces queda fuera de escena y es difícil reaccionar con controles lentos.



WORLD HEROES

WORLD HEROES
Sega
Lucha - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	●●●
SONIDO	●●
DESAFIO	●
DIVERSION	●●●
JUGABILIDAD	●
ORIGINALIDAD	●

La versión resultó muy inferior al original de Neo Geo. Es muy aburrido cuando los luchadores desaparecen del ring en el intervalo de los rounds.

COMANDOS

Joystick de seis botones

A	Puñetazo débil
B	Patada débil
X	Puñetazo fuerte
Y	Patada fuerte
C o Z	Agarra al adversario

Joystick de tres botones

A	Puñetazo débil
B	Patada débil
A (sujetado)	Puñetazo fuerte
B (sujetado)	Patada fuerte
C	Agarra al adversario

Los fanáticos por juegos de lucha indudablemente conocen a World Heroes. Al final es uno de los clásicos del Neo Geo y ya existe una segunda versión, que inclusive fue presentada para Super NES y que ya te mostramos, en una edición anterior. Este cartucho de Sega es una versión del primero de la serie y desgraciadamente no da para entusiasmarse mucho. A pesar de que el Mega Drive es famoso por su buena jugabilidad, en este cartucho la pifió. Las respuestas son lentas e imprecisas. Además de eso, la banda sonora es irritante y le quitaron el "Fight" que anunciaba los rounds. Pero, los que gustan de la lucha, no pueden dejar de probarlo.



El jefazo Geegus es un alienígena hecho de metal líquido que se transforma en otros personajes. No le tengas lástima porque es peligroso. ¡Leña con él!

ESQUEMA RE-VIEJO

El esquema del game es ya archi-conocido. Vos podés encarar desafíos simples: para eso basta apretar Start en los dos joysticks, al mismo tiempo. Si lo preferís, está la opción normal, que es elegir uno de los ocho luchadores y pelear contra todos, hasta con el jefazo final, Geegus.
Como en el original, da para elegir entre luchar en el escenario Normal o en el Death Match, que son esos rings llenos de maldades como pinchos, bombas, fuego, etc. Todas las luchas son del mejor tipo de tres y, en el medio del juego, se desarrollan unas fases de bonus. El tema es ser rápido, pues el tiempo es limitado.



En las fases de bonus, mostrá tu talento de escultor. ¡Sólo debés llenar de golpes la piedra!

LOS MEJORES

Hanzou

Magia - ↓ ↘ → + puñetazo
Dragon Punch - →↓↘ + puñetazo
Giratoria - ↓↙← + patada
Salto doble - ↑↑

Dragon



Dragón - ← → + patada
Secuencia de puñetazos - puñetazos, repetidamente

Janne



Magia - → ↘ ↓ ↙ ← + puñetazo
Espadazo - ↓ ↑ + patada
Secuencia de cachetadas (cerca del enemigo) - patada
Deslizada - ↘ + patada

Brocken

Magia - ← → + puñetazo
Choque - puñetazo rápidamente
Torpedo (en lo alto) - puñetazo + patada
Espiral - → ↓ ↘ + puñetazo

LOS OTROS

Fuuma

Magia - ↓↘→ + puñetazo
Dragon Punch - →↓↘ + puñetazo
Giratoria - ↓↙← + patada
Salto doble - ↑↑

J. Carn

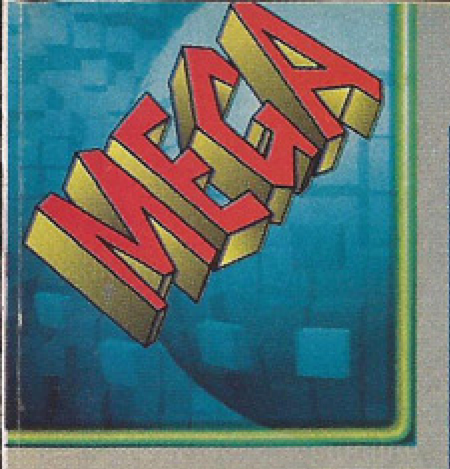
Hombrazo - ←→ + puñetazo
Magia - ↓↑ + puñetazo

Muscle Power

Pilón - ←↙↓↘→↗↑↖←+ C
Rodillazo - ← → + puñetazo

Rasputin

Giratoria - ↓ ↙ ← + patada
Magia - ↓ ↘ → + puñetazo
Aplastamiento (cerca del enemigo) - C



COMBAT CARS
Accolade

Carrera - 1 ó 2 jugadores
8 Mega

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●

El único defecto del cartucho es tener únicamente cinco pistas. Sólo tenés que aprenderte de memoria los trazados y ganar siempre.

FIJATE EN ESTOS TIPOS

¡IQ DE OSTRA →21!



★MEKMAC

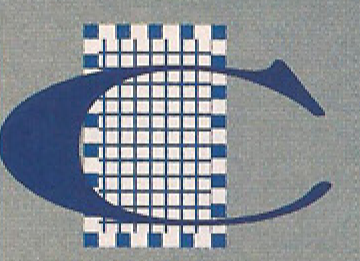
¡IQ 864!



★ANDREW

★Tratá de economizar tu arma especial. Cuanto menos la usás, más puntos (¡dinero!) ganás.

COMBAT CAR



Carrera y lucha se combinan tan bien como salchicha y mostaza. Rock'n'Roll Racing (SNES) y Crash'N'Burn (3DO) son dos excelentes ejemplos de games que supieron mezclar velocidad y malas intenciones. El estilo tuvo sus seguidores y ahora le llega el turno a Accolade (Bubsy) para atacar con este Combat Cars. El cartucho reúne a ocho pilotos, uno más chiflado que el otro. Cada uno de los competidores tienen un auto diferente y con un arma especial. Cositas simpáticas como misiles y chorro de aceite. Para que nadie se quede sin divertirse, hay una electrizante opción para dos jugadores. Sí, Combat Car rinde buenas horas de diversión.

CONTROL SENSIBLE

Los gráficos recuerdan a los de Micro Machines y la banda sonora cuenta con buenos efectos. La diferencia mayor con otros games es la jugabilidad. El control es sensible y muy preciso. Casi demasiado: tan preciso ¡que lo vas a encontrar extraño la primera vez que juegues! Basta dar un leve toque en el Direccional para hacer la tangente de las curvas. Un mínimo error y te vas derecho a la tierra, perdiendo velocidad y tiempo. Por lo tanto, entrenate bastante para no perder el control, ¿OK?

El tema del game es ganar las pruebas para ganar platita y mejorar tu máquina. El cartucho tiene cinco pistas básicas que se van volviendo más difíciles a medida que avanzás en el juego. Solamente continuás en competencia si conseguís como mínimo el tercer lugar en cada prueba. Si llegás en cuarto, quinto o sexto, fuiste. Sin derecho a patalear. Al final, no hay ningún Continue. La única alternativa es dar Reset y empezar todo de nuevo.

CARRERA LOCA

Estos son los ocho zarpados que disputan las pruebas. Elegí uno, y a la pista. Para no meter la pata, estudiá bien las ventajas y desventajas de cada uno.



JACKYL: humano, 34 años, tiene 128 de IQ (cociente intelectual) y pilotea un Moentraz P12. Su arma especial es el aceite que lanza a la pista. Su mayor virtud es la alta velocidad final.

SADIE: muchacha humana de 19 años. Dirige un Mantra X202 y lanza pegotes a la pista. Su auto es bien estable.

RAY: humano de 22 años, pilotea un Setro M42 equipado con un poderoso turbo. Su IQ es de 112.

MEKMAC: este ejemplar de raza Biomech tiene un verdadero IQ de ostra: 21. Su auto, el Monster 78GSM, deja minas explosivas en la pista. Alcanza alta velocidad.

METRO: ciborg "bocho" (IQ 206), su edad es un misterio. Pilotea un auto especial y tiene una pistola como arma.

GROWL: veterano corredor de raza Tordor, compite con un Mole V2.3 y suelta una densa humareda que confunde a los adversarios.

MAMA: es la versión mujer del "Momo". Tiene 48 años, 250 Kg. y un IQ mediocre (80). Guía un Cupcake Model B aumentado con un turbo.

ANDREW: nacido en Costan, el joven tiene 340 años, y un IQ asombroso: 864. Su máquina es el Zephyr Z. Andrew manda misiles teleguiados y tiene gran poder de aceleración.



Ni pienses en "comer pasto". Si tocás la tierra, derrapás y perdés velocidad.



Cruzá la línea de llegada y andá a hacer compras. Esta preciosa rubia ofrece neumáticos, motor y turbo para aceleración.



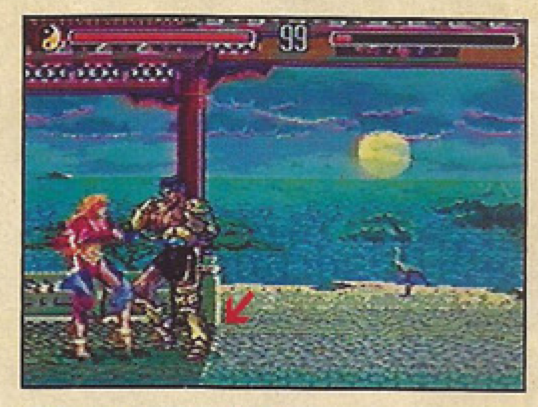
Eternal Champions

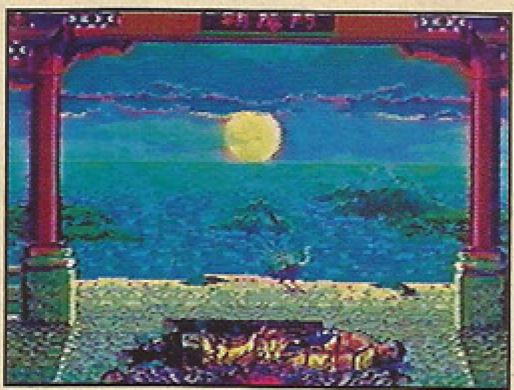
MEGA

Fatales Secretos - Los lectores José Mario Melo y Andrés L.M. Machado nos mandaron la receta para encontrar los golpes fatales secretos de este juego. ¡Es alucinante! Lástima que no conseguimos realizar todos, porque es muy difícil. Pero seguiremos intentándolo y, mientras tanto, ustedes pueden probar con los que les damos ahora. ¡Vale la pena, fiera!

Cómo Hacer - Elegí el modo 2 players. El personaje que ejecutará el fatal tiene que ser controlado con el joystick 1, y la lucha debe desarrollarse en el escenario de él. El tema es liquidar rápidamente al adversario. En el segundo round, cuando falte solamente un poquito de energía del oponente (o víctima), colocá al personaje exactamente como te indicamos y ejecutá el golpe de gracia. Después, solamente te queda disfrutar del resultado.

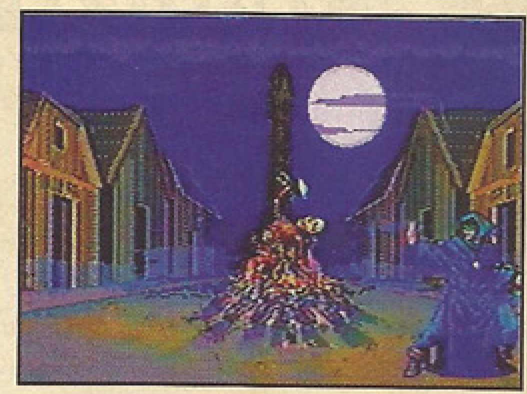
Jetha - Para facilitarlo, usá a Rax como adversario. El pie izquierdo de él debe estar perpendicular al rayo de sol. Llegá cerca con Jetha y hace una zancadilla: él será chupado por un agujero en el suelo.



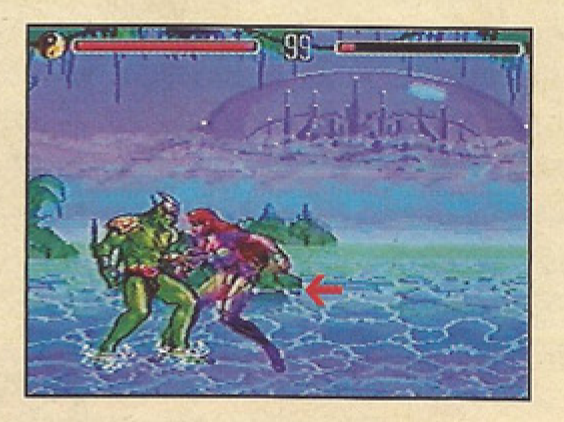


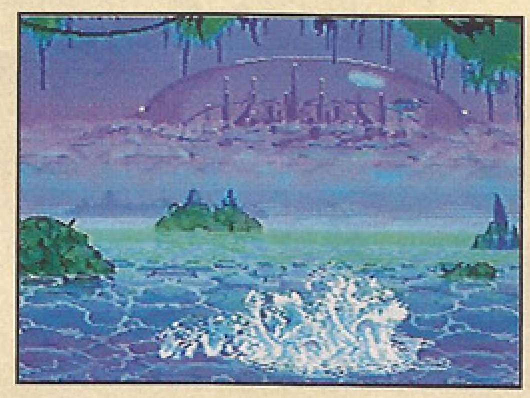
Xavier - El truco funciona con Blade o con Larcen. Colocá al adversario cerca de la hoguera, tomá distancia y aplicá una patada voladora, seguida por zancadilla. El personaje cae en la hoguera y se achicharra.





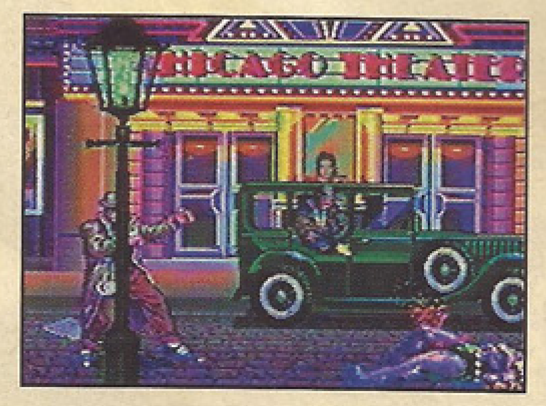
Trident - Este puede ser aplicado con cualquier adversario. Traé al oponente cerca de la piedra de la izquierda y aplicá una zancadilla. La víctima será eliminada por un monstruo marino.





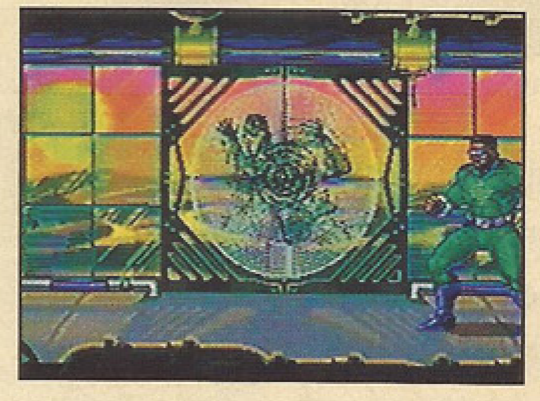
Larcen - Utilizá otro Larcen o a Shadow. Llevá al oponente cerca del poste izquierdo, andá hacia la izquierda hasta que el poste desaparezca y da una zancadilla. Los mafiosos lo van a dejar al tipo como un colador.





Blade - Sale bien con cualquier víctima. Colocá al oponente justo debajo de la gotera, cerca del ventilador, hacé la famosa zancadilla y... el pobre tipo queda cortado en rebanadas como un salamín.

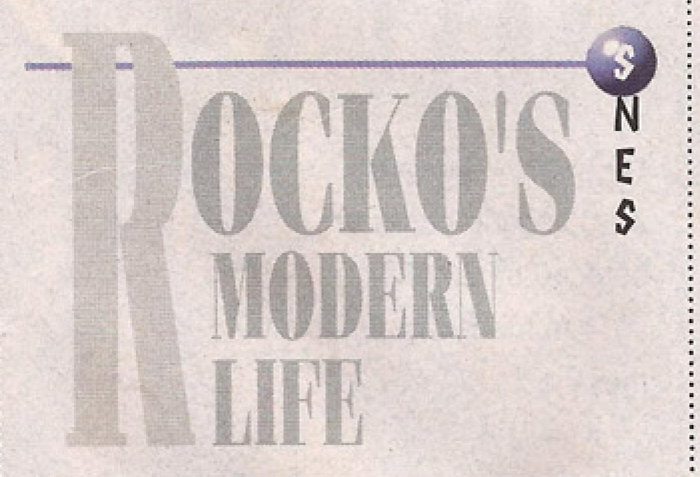




VIRTUA RACING
MEGA

Otra manera de correr al contrario - Vos que leés Action Games ya debés conocer el truco para correr a contramano de todas las pistas, ¿no? Recordemos: cuando las letras del nombre Sega se juntan, al comienzo del game, apretá juntos **↑, A, B, y Start**. Ahora probá también esta otra manera: llegar en primer lugar, en todas las pistas, en el modo Hard. Al volver a iniciar el juego, sin desconectar la consola, la opción **GNICAR AUTRIV** (Virtua Racing al revés) aparece y basta elegirla para recorrer las pistas en sentido inverso. Da más trabajo, pero tiene una ventaja: en este caso, la señalización va a estar toda a tu favor. ¿OK?, man.





ROCKO'S MODERN LIFE
SNES

Passwords - Si vos ya detonaste el game en el modo Easy, estás listo para enfrentar el modo Hard. De regalo, te damos los passwords:

Fase 2 - **BLAZES**

Fase 3 - **O-TOWN**

Fase 4 - **GRIPES**

AERO THE ACROBAT
SNES

Cinco Continues - En la pantalla en que el Aero aparece volando, en la presentación del game, hacé esta secuencia: **X, Y, B, A, X, A, B, Y, ↑, L**. Suena un ruidito diferente, si el truco ha funcionado.

Nueve Continues: Si no son suficientes cinco Continues, probá con nueve: **X, Y, B, A, X, A, B, Y, ↑ y R**, todo en la misma bat-pantalla del truco anterior.



STAR TREK NEXT GENERATION
SNES

Superpasswords - Después de estos trucos, el último recurso será contratar a un piloto de Action Games para que termine el juego para vos.

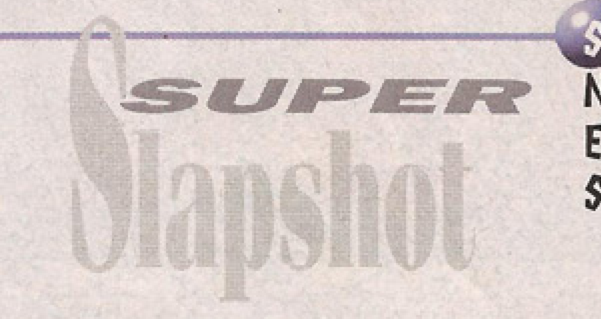
BGTTBTBV - Entregar los elementos médicos.
CGTTBTBB - Abandonar la nave.
DKTTBTBB - Rescatar a los mineros.
DJTTBTBV - Más informaciones sobre IFD.
JFTTBTBB - Encontrar a Randy en el bar.
JDTTBTBV - Rescatar a la tripulación de la nave desactivada.
KDTTBTBB - Más información sobre IFD.
KFTTBTBV - Visita a los mineros.
LRTTBTTBB - Ir al IFD.
MGTTLTBB - Después de perder el primer pedazo en batalla.
NKTTLTBB - Probar en Verenitor Beta V
PSTTBTBB - Probar en Verenitor Alpha 1
PKTTLTBV - Retomando la IFD.
TFTTLTBV - Final.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
SEGA CD

Passwords - ¿Demasiado trabajo para ayudar a Guybrush a convertirse en pirata? No te hagas drama: usá estos passwords en los momentos de más sofocón:

Parte 1 - 3076, 3176, 3177, 3377, 3777
Parte 2 - 6200, 6297, 6377, 2323
Parte 3 - 9430, 9433, 1436, 8742, 7377, 7377
Parte 4 - 9898, 8989

SUPER SLAPSHOT
SNES



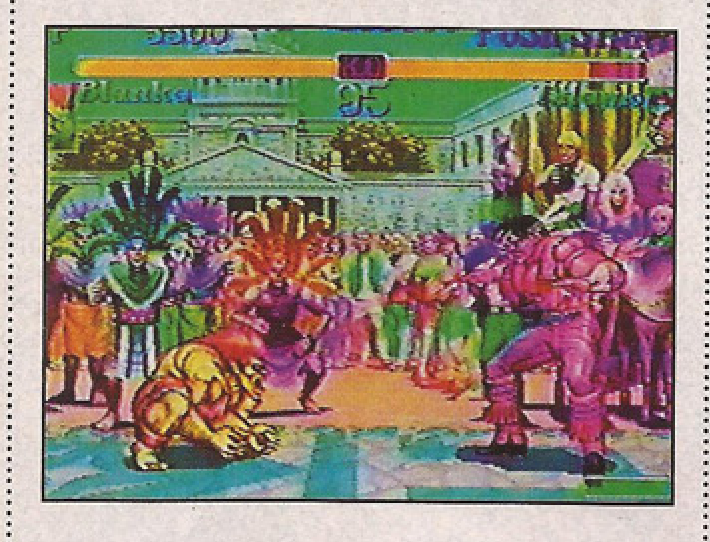
Equipos personalizados - Andá hasta la opción Password en el Menú principal y digitá **BR.C.D.BR.** (así exactamente, con los puntos y dejando el último espacio en blanco). Apretá Start y reaparecerá el menú principal. Seleccioná Exhibition o Tournament y elegí los equipos. En la pantalla "Today's match", usá el Direccional para cambiar los atributos de los equipos. Cuando comiences el partido, los teams ya van a estar personalizados. Lo más copado es que la maña funciona en los partidos para uno o dos jugadores.





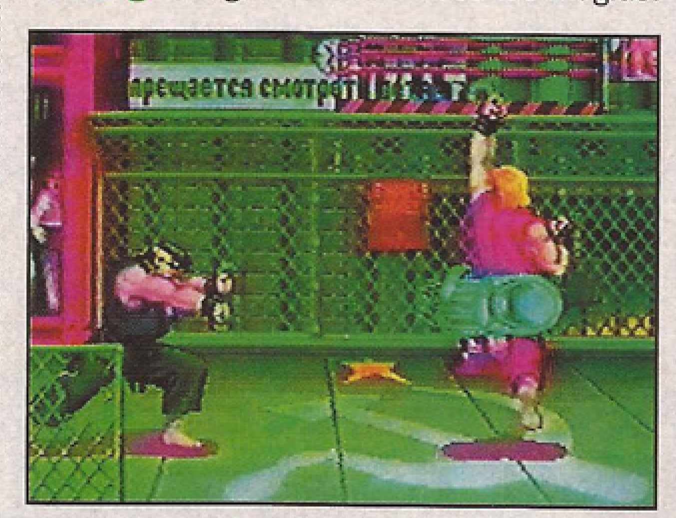
SUPER STREET FIGHTER TURBO 2

ARCADE



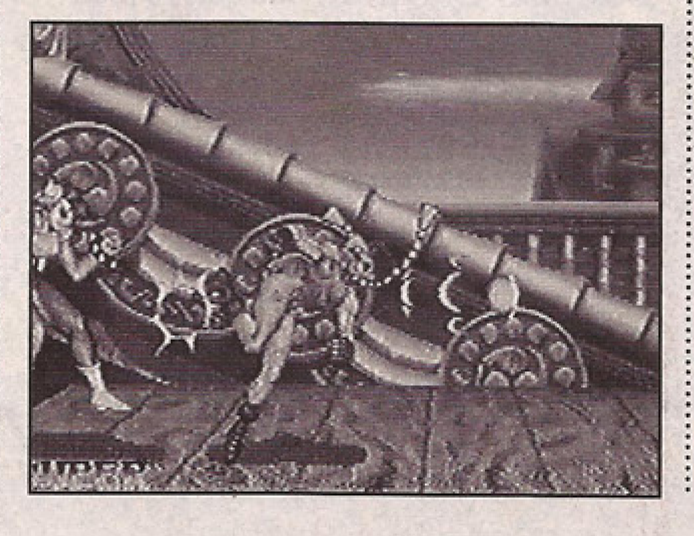
Luchadores Originales - Anteriormente te dijimos cómo luchar con Ken con ropa roja y todas las características de la versión Super Street Fighter 2. Ahora fijate en el truquillo para hacer lo mismo con el resto de la pandilla. El truco debe ser ejecutado en la pantalla de selección de los personajes. **Elegí a tu luchador, apretá cualquier botón para confirmar e, inmediatamente después, mové el Direccional rápidamente y apretá el botón de puñetazo débil, todo junto**. Para los luchadores Ryu, Ken, Blanka, Zangief, T. Hawk, Fei Long, Balrog y Vega, el Direccional debe ser movido hacia ← y →; y para Honda, Chun-Li, Guile, Dhalsin, Cammy, Dee Jay, Sagat y Bison, hacé ↑ y ↑. **Pero atención: al usar este truco, vos perdés el Supercombo**. Luchar con los personajes de la versión SSF2 es más ventajoso para:

Ken y Ryu - Dragon Punch atraviesa las magias y los personajes se vuelven más resistentes.
Blanka - Vuelve a ser uno de los personajes más fuertes y conserva las innovaciones de Turbo.
Guile - El cuchillo atraviesa las magias y el giro de brazo vuelve a ser dado solamente con el puñetazo fuerte.
T. Hawk - El hombrazo atraviesa las magias.
Cammy - El Thrust Kick atraviesa las magias.
Fei Long - Dragon Kick atraviesa las magias.





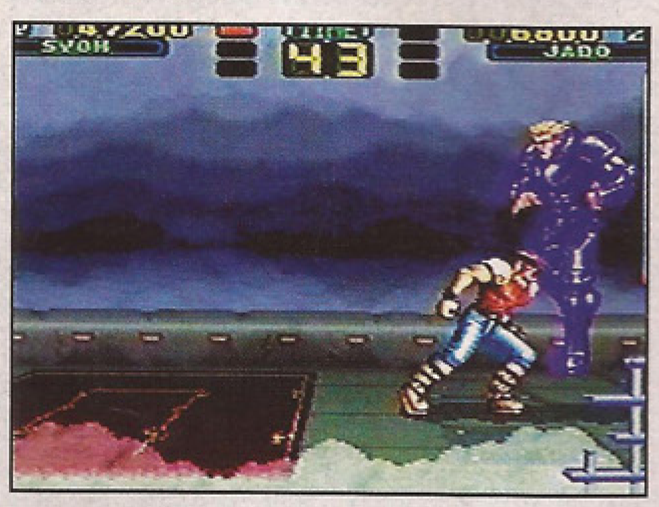




DEAD DANCE

SNES

Luchá como Jefe - Fijate qué truco piola encontraron nuestros pilotos para luchar con los jefes. **Seleccioná el modo 1 player, para jugar solito contra la computadora. Cuando la lucha comience, apretá Select y Start juntos. Inmediatamente entra el modo 2 Players y tu adversario se queda parado.** Golpealo y, así, vas pasando de fase. Cuando aparece un jefe, basta agarrar el joystick 2 para controlarlo.



MEGA MAN X

SNES

Password - Con este password copado podrás ir derecho a la última fase, con todas las armas en el máximo: **3676 4667 5148**

Strider

MASTER

Selección de fases - Antes de aparecer la pantalla de presentación, apretá juntos los botones 1 y 2. Ahí solamente tenés que elegir fases con el Direccional.



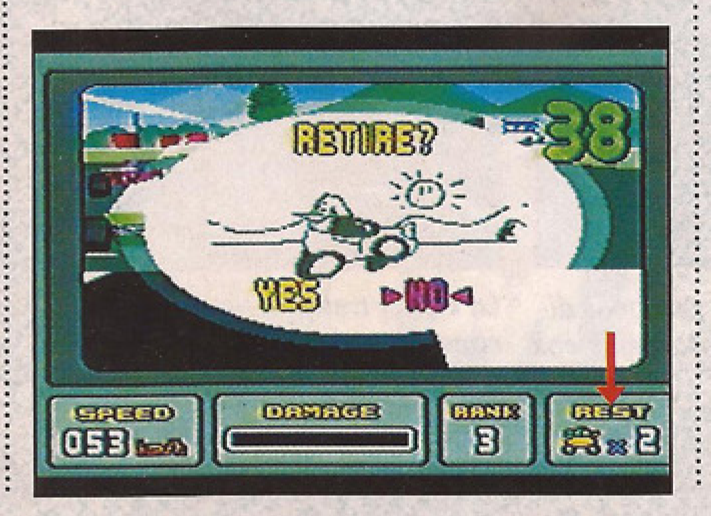
Wild Trax

SNES



Jugando con la animación - ¿Te acordás esa animación que aparece cuando vos hacés pause en el medio de una corrida? Se puede jugar un poco con ella. **En esta pantalla, en que aparece el mensaje Retire Yes/No, apretá el botón que está en el cuadradito derecho de la pantalla (correspondiente a la tecla de Pause)**. Experimentá los botones X, Y, R, L y Select y vas a acelerar, disminuir la velocidad del autito o hacerlo andar hacia atrás.

Piloto fantasma - Comenzá el game en el modo Battle Trax. **Cuando esté todo listo para la partida, no muevas ninguno de los dos controles**. La computadora va a asumir el lugar de los participantes, como si fueran jugadores fantasmas, y va a comandar la carrera. Una buena manera de aprender las maniobras correctas en el recorrido o, quién sabe, apostar con algún amigo qué autito va a ganar la carrera. Si apretás el Select, podés también disfrutar de la carrera desde ángulos diferentes.

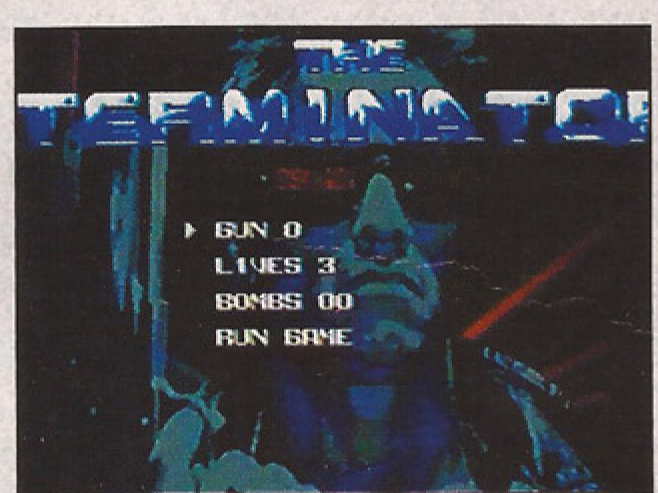


Terminator

SEGA CD

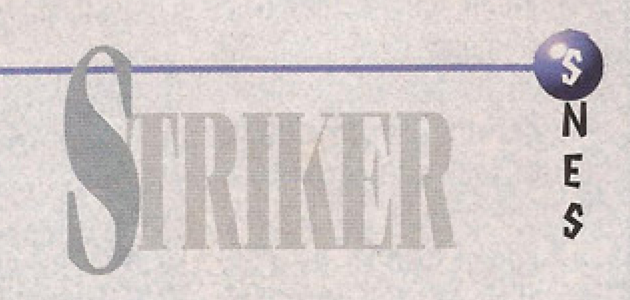
Más opciones - En la pantalla en que aparecen los mensajes Start Options/Game Start, **apretá → y, sujetando este comando, hacé la secuencia B,C,B,B**. Vas a saber si el truco funcionó porque el cursor cambiará de cuadrito. Da entonces el Start y vas a ir a una pantalla secreta de opciones, donde se pueden conseguir 9 vidas, tres tipos de armas y 98 bombas. Después de haber elegido todo lo que puedas, seleccioná Run Game y apretá Start para comenzar el juego con todas estas "ayuditas".





Striker

SNES



Final Histórico - ¿Qué te parece revivir las emociones de una final de la copa del mundo entre Brasil e Italia? Usá este password: **ZX25FMHB BBBBBGBB BBQBBBBB**. Investigá otras opciones.

Outrunners

MEGA

Corré con la Virtua Formula - Para correr con esta increíble máquina del game Virtua Racing, vos tenés que vencer los siete desafiantes en el Original Mode, vencer la propia Virtua Formula y sólo entonces adquirís el privilegio de pilotearla. Ahora ya podés hacer una tortilla sin romper los huevos: **en la pantalla de presentación, hacé la secuencia ← → ← → B, C, y A**. Vas a oír un ruidito extraño, si entra la secuencia. Apretá Start y elegí el Arcade Mode con el botón C.



Mega Turrican

MEGA

Saltá de fase - Usando este truco, vas a ser inmediatamente catapultado para la fase siguiente. **En cualquier momento del juego, apretá Start para hacer pause y hacé la secuencia → ← ↓ → B y Start, y aparecerá la pantalla con el mensaje Stage Clear**, como si vos ya la hubieras completado. Entonces solamente tenés que continuar el game en la fase siguiente.



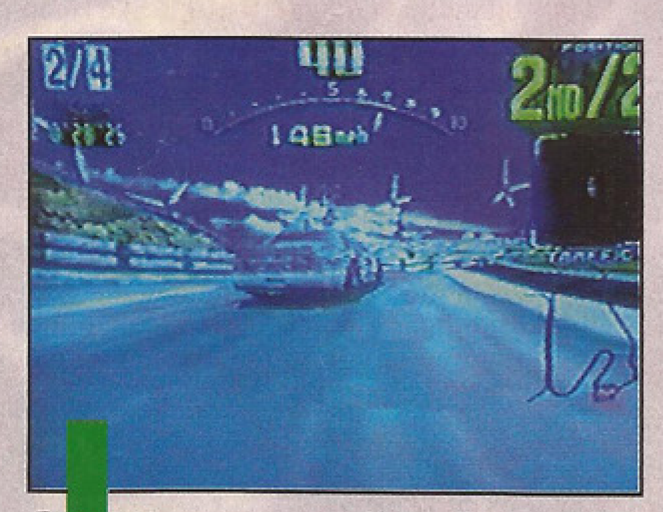
ARCADE

SEGA - CARRERA
PRESENTACION: SEPTIEMBRE

DAYTONA USA

Si vos encontrás que Virtua Racing es el máximo, esperá hasta que puedas jugar este Daytona USA. ¡El game es simplemente una masa! Rápido y con aspectos visuales alucinantes, Daytona es la última palabra en materia de arcades de carreras. Pero ésta no es la mejor parte de la historia. ¿Estás sentado? ¿No? Entonces buscate una silla. Aquí va: el procesador que Sega usó en el arcade es el mismo del Saturno. Conclusión: el game será transportado sin cambios a la futura consola de Sega. ¡Uau! ¡Yo quiero el mío!

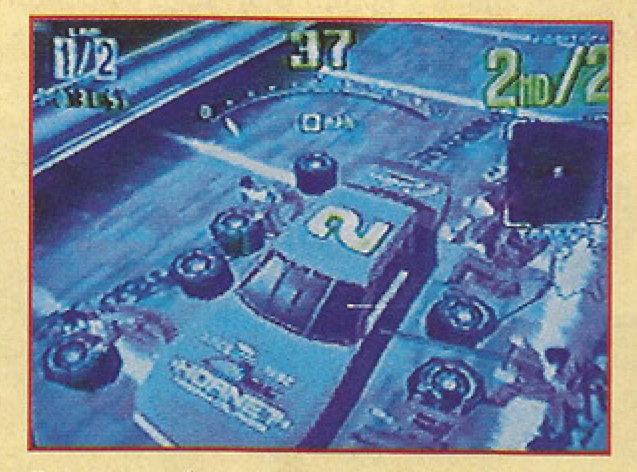
La diferencia entre Daytona y otras arcades de carreras es la modalidad: aquí, el tema es el Stock Car. El patrón del juego no escapa mucho del tradicional. Son tres circuitos con dificultad progresiva y cuatro visiones de la pista bien copadas (vos elegís con botones y cambiás cuando querés). La novedad queda por cuenta de las diferentes formas de la largada. En el circuito más fácil (Beginner), largás como en la Fórmula Indy, o sea, en movimiento. Ya en las dos pistas más difíciles (Medium y Expert), la cosa es más parecida a la F-1, con derecho a grid de largada y todo lo demás.



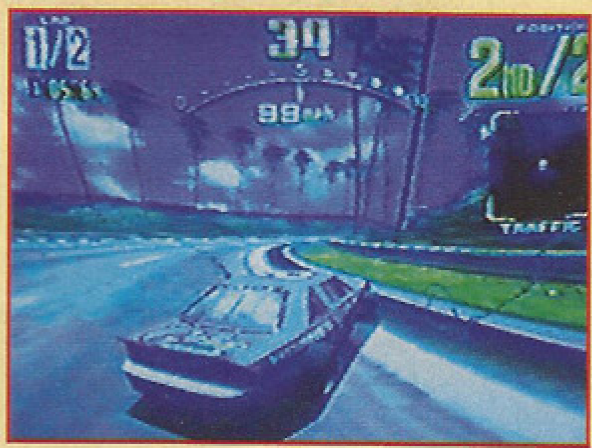
Esta visión no aparece en Virtua Racing: sólo el asfalto. ¡Simulación total!

BOXES: PARADA OBLIGATORIA

Realismo es la palabra clave en Daytona USA. Cualquier macana que hacés al volante y empezás a sufrir. ¡Si hacés una curva con una tangente demasiado zafada, chau! ¡Los vuelcos son alucinantes! Está atento al desgaste de las gomas: si se ponen demasiado lisas, olvidate de poder controlar tu máquina. Es casi imposible. El auto también es sensible. Basta darle dos o tres choques para que se vuelva difícil de controlar. ¡Es algo increíble! Antes de que las cosas se pongan feas, el truco es hacer una paradita en los boxes. Perdés tiempo, es cierto, pero se compensa al volver a la pista, porque el auto rinde mucho más.



Parar en el box es importante y divertido. El mecánico sufre...



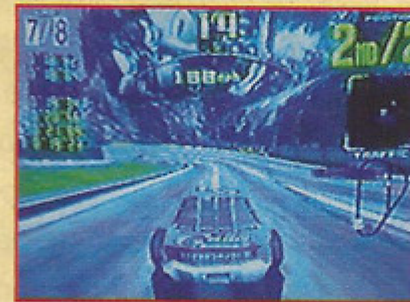
Cuando el auto esté saliendo de una coleada (medio de lado) girá la dirección hacia el lado opuesto y librate de un buen tortazo.

SOLAMENTE 4 MARCHAS

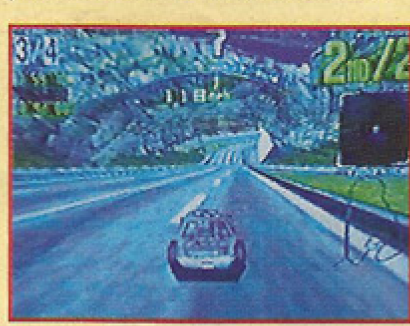
Podés elegir entre cambio manual o automático. Ambos tienen "solamente" cuatro marchas. Comenzá en el automático, hasta que le tomés la mano piloteándolo. Cuando salís con el cambio manual, vas a notar que el cambio de marchas no está en el comando de la dirección, como en Virtua Racing, sino como en un auto normal deportivo.



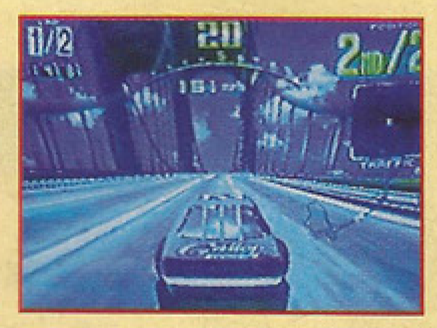
¡Atención total! Ojo fijo en la pista, mano derecha en el cambio, pie izquierdo en el freno y pie derecho en el acelerador.



Esta es la pista más fácil. ¡El detalle de Sonic en la montaña está re-bueno!



La Medium es un poco más difícil. Y más bonita también. ¡Fijate en esto!



La Expert trae una novedad. El circuito cambia de una vuelta a otra. ¡Genial!

Virtua Cop

ARCADE

SEGA - ACCION
PRESENTACION: OCTUBRE/EE.UU.

Todo es Virtua Racing para acá, Virtua Fighter para allá. No hay otra: los polígonos forman parte de la vida diaria de los gamemaníacos. La más nueva apuesta de Sega es este Virtua Cop. El juego sigue el esquema de "policías y ladrones". El objetivo es perseguir a los criminales y enjaularlos.
Con gráficos copados al estilo de Virtua Fighter, el game debe ganar una versión para 32X, el accesorio que va a darle turbo a tu Mega. Mientas que el 32X no salga, el tema es gastar fichas en el arcade. ¡Ufa! ¡Parece que al fin va a aparecer un arcade re-bueno que no sea de lucha!



Los escenarios son ricos en detalles, para aumentar el realismo de la acción.



¡Cuidado! Como en Lethal Enforcers, los enemigos aparecen en los lugares más extraños.



¡No andés paveando! Cuando puedas tirar, dale con todo a tu arma.

Boogerman

MEGA

INTERPLAY - ACCION
PRESENTACION: NOVIEMBRE/EE.UU.

Las softhouses, como las personas en general, pueden ser divididas en dos tipos: las que crean y las que copian. Interplay se ha destacado justamente por su creatividad. Después del merecido éxito de Clay Fighter, la empresa está invirtiendo en Boogerman, un cartucho de acción, re-loco. El héroe es un chabón comiquísimo que hace caras y bocas todo el tiempo. Su "cuerpo" es un capítulo aparte: está hecho todo de moco, bien asqueroso. Este pegajoso personaje enfrenta mil peligros y muchas fases malditas. ¡Si vos tenés el estómago delicaducho, cuidado! Boogerman se transforma en un montón de membranas nasales (sí, como leíste)... Y bueno, ¡no es el juego más indicado para después de comer!



Sonrisa cínica, seguida de una boca alucinante que lanza un pegote asqueroso.



En la fase 2, no te descuidés con el troglodita.

Justice League

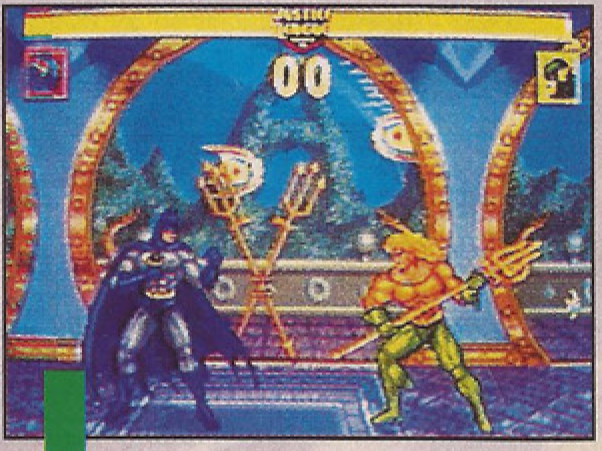
MEGA/SNES

SUNSOFT - LUCHA
PRESENTACION: DICIEMBRE/EE.UU.

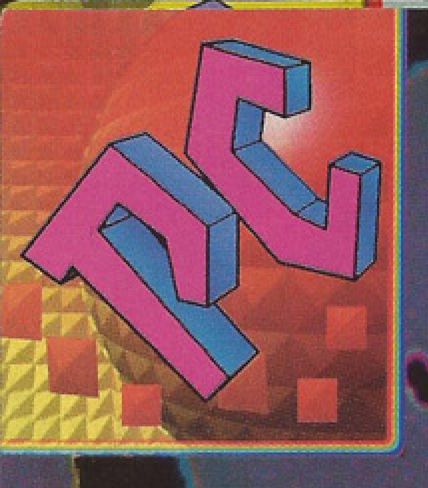
¿Vos sos de los que se copan con Batman, Superman, The Flash, Aquaman y la Mujer Maravilla? Bueno, Justice League reúne a nueve superhéroes de la DC Comics, peleando unos contra otros, en un fantástico game de lucha. La estructura del juego sigue la línea de Street Fighter 2. En el modo para un jugador, elegís a tu luchador y vas enfrentando a los otros hasta llegar al jefazo final, Darkseid. En el modo Versus, cada jugador selecciona un héroe y parte a la lucha contra los otros héroes. El cartucho trae escenarios elaborados y memoria de 16 Mega. La versión arcade de este cartucho será presentada a comienzos de 1995. Podés ir tachando los días en el calendario...



The Flash ataca: enemigos y escenarios modernos.



Combate entre amigos: Batman versus Aquaman.



TIE FIGHTER
Lucas Arts

Espacial - 1 jugador



El juego es genial y basta ver nuestra puntuación. A los que les gustó X-Wing, no se lo pueden perder.

CONFIGURACION MINIMA

PC AT 386, Monitor VGA, 2 Mega de RAM, placas de sonido SoundBlaster, AdLib y otras usuales. Se recomienda joystick.

★ Las naves TIE Defender y TIE Advance poseen un rayo tractor que altera el control de la nave enemiga.

★Apretá Enter para igualar la velocidad de tu nave con la del enemigo.



En toda historia hay siempre dos lados. ¿Qué te parece conocer el lado del (normalmente maligno) Darth Vader? En una distante galaxia, hay pueblos que pelean entre sí desde la ruptura de la Alianza. El Imperio pretende restablecer el orden. Los Rebeldes son considerados como un grupo fuera de la ley que quiere derribar el control del Imperio y permitir que las guerras continúen. A medida que se va desarrollando la historia, surgen los problemas del Imperio: intrigas políticas, traidores y oficiales ambiciosos, entre otras cositas.

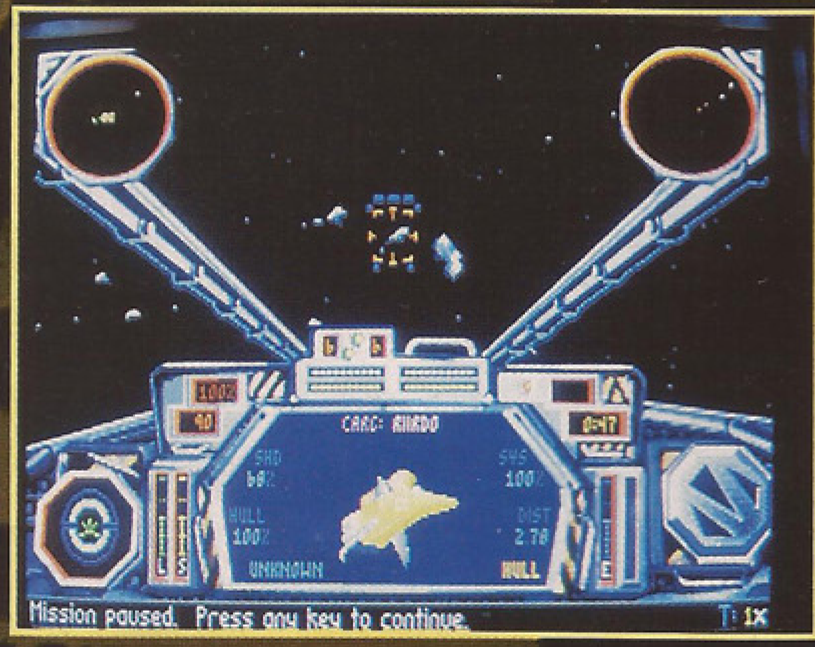
En la mayoría de los simuladores vos podés pilotear de los dos lados. Pero, en TIE Fighter, estás solamente del lado del Imperio del Mal. El game es la continuación de X-Wing y comienza después de la batalla final en la Estrella de la Muerte. Solamente que ahora vas a enfrentar a los Rebeldes. Y bueno, Darth no es tan malote...

MEJOR QUE LA VERSION ANTERIOR

El game tiene la misma estructura de X-Wing, pero con cambios. Por ejemplo, en lugar del target (el cuadradito que indicaba el blanco) aparece una pantalla que muestra la nave enemiga e indica, además de la posición, la situación de esa nave, como daños, carga y tipo de nave. La gran ventaja es que vos podés elegir cuál parte del blanco querés alcanzar (hull). Pero hay quienes prefieren el modo antiguo...



Aquí está: Darth Vader, como muchos villanos, es, lejos, uno de los mejores personajes de Star Wars. En este game hasta puede ser tu Wingman, piloto de una nave auxiliar.



Cockpit mejorado para recibir la pantalla en tiempo real (real time). Elegir la zona de daños es una buena idea.

MISIONES

Nada de heroísmos o audacias. Las misiones de TIE Fighter siguen la línea militar y vos tenés que cumplirlas fielmente. Primero, encarás misiones de entrenamiento. En X-Wing, las mismas eran largas y cansadoras. Ahora, las misiones de entrenamiento son más piolas.



Volá por dentro de un túnel y tirale a los blancos.

Además de eso, hay también misiones históricas y batallas con todo. Durante las misiones, apretando la tecla G aparecen tus objetivos: primario, secundario (misión secreta del emperador) y bonus, para ganar puntos. Este menú indica con detalles lo que tenés que hacer en la misión y el éxito o fracaso de las etapas en que actuaste.



En muchas misiones el tema es llegar cerca para averiguar datos sobre la nave. Si fuera enemiga y te ataca, esperá a que dispare el tiro y solamente después cambiá de posición.

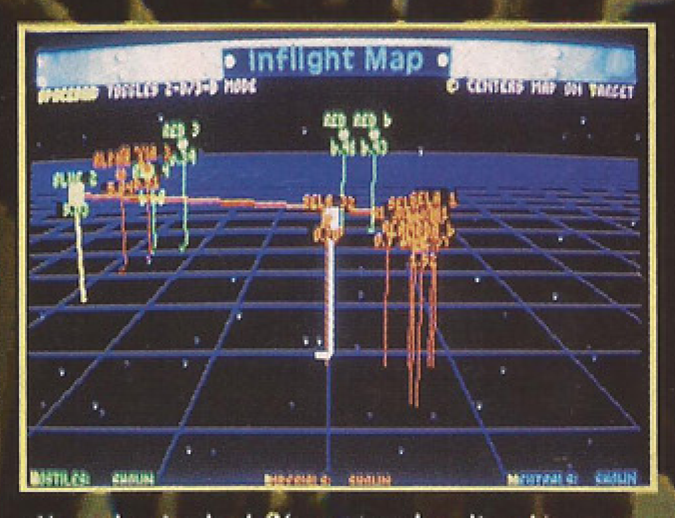
★ Las naves rebeldes no tienen apoyo de las Capitals Ships y eso las vuelve un blanco fácil. El Imperio se encarga de reponer la munición de tus naves.

CAMBIOS Y NAVES

Las naves del Imperio tuvieron buenos cambios. Uno de los cambios fue el indicador de peligro, esas tres pequeñas barras encima del cuadradito de la mira. Si la de la izquierda sube, es señal de que alguna nave enemiga está tirando. La del medio indica una Capital Ship (especie de nave madre). Si la de la derecha guiña ...¡cuidado! Hay un misil en camino. La resistencia de las naves fue aumentada ligeramente. La velocidad también aumentó y la capacidad de maniobras está mejorada. Todo esto, claro, en relación con X-Wing. Además de las cinco naves conocidas (TIE Fighter, TIE Bomber, TIE Interceptor, TIE Advanced y la Assault Gunboat), aparece también la TIE Defender. Pero ésta es una nave que va desarrollándose a lo largo del juego y solamente después de concluir, por lo menos la mitad de la sexta batalla, podés pilotearla. La TIE Defender es rápida y de buena maniobra, con muchos armamentos, escudos y capacidad de viajar a la velocidad de la luz.



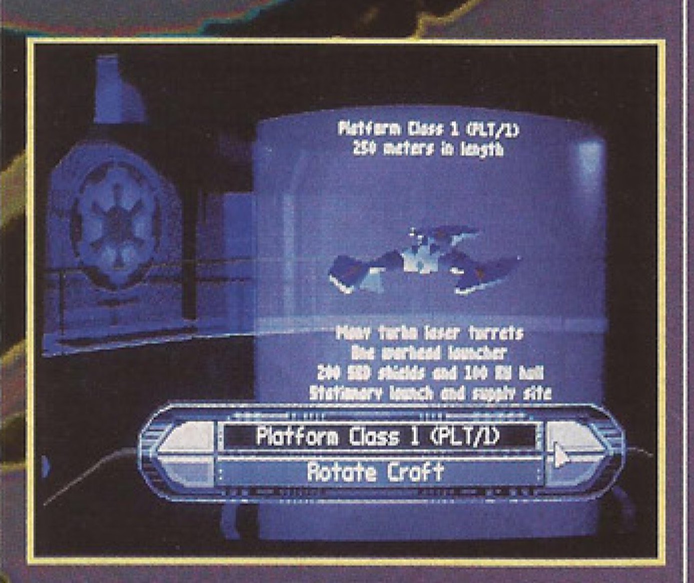
Los avanzados recursos de las computadoras Silicon Graphics garantizan la velocidad y la riqueza de detalles sin alterar la velocidad de procesamiento del game.



¡No te lo pierdas! Observa tu localización en este mapa en 3D.

MAS NAVES

Cazas, cargueros, Capital Ships grandes, pequeños y medianos, además de containers de cinco tipos (son 4 más que en X-Wing) y muchas otras aparecen en el game. Pero son naves que aparecen solamente para ilustrar el universo de las batallas y que vos no piloteás.



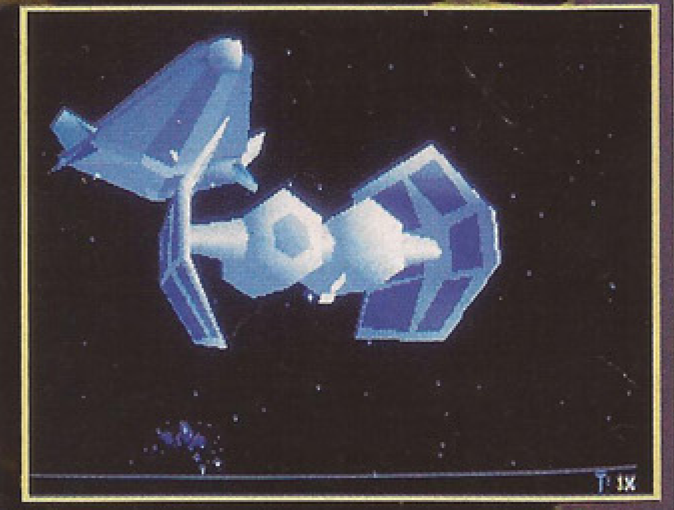
Nuevas naves te brindan un aspecto visual alucinante. Las plataformas espaciales son novedad en TIE Fighter.

ARMAMENTOS

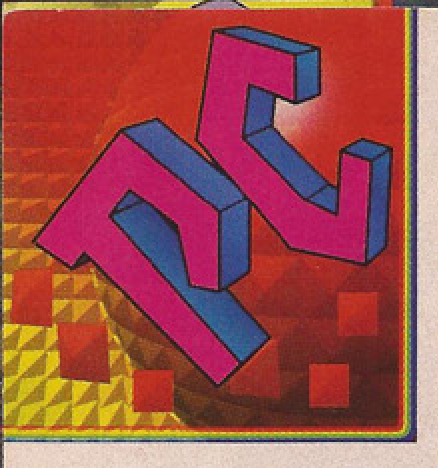
Vos podés elegir los misiles que vas a usar para el ataque. Instalá cualquiera: conclusion missiles, photon torpedos, heavy bomb y un heavy missile, además de dos prototipos nuevos para los torpedos y misiles con mayor velocidad y poder de impacto.

BATALLAS

Son siete batallas variando de cuatro a seis misiones cada una. El nivel de dificultad podés elegirlo entre fácil, mediano y difícil. Esta opción no la tenías en X-Wing.



Fijate en las sombras y texturas que adquirieron las naves. La calidad de los gráficos es una masa.



X-COM
MicroPose

Estrategia-1 jugador



GRAFICO	●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

El game vale la pena por su estructura de desarrollo que pone en juego tu curiosidad y tu inteligencia.

CONFIGURACION MINIMA

PC AT 386 con 25 MHz, 4 Mega de RAM Monitor VGA, 8 Mega libres en el Winchester y mouse. Placas de sonido Soundblaster y compatibles.

El combate es dinámico y exige astucia.

X-CO

No se puede negar que el equipo creativo de MicroProse derrochó ficción científica en este juego. X-COM —que recibió también el nombre de UFO Unknown Enemy— te va a conducir a un tiempo en que la Tierra está siendo invadida por aliens. Hasta ahí, sin novedades. Pero estos aliens son realmente diferentes. Tienen mucha tecnología e inteligencia, y han llegado con planes re-malditos para nosotros, los humanos. La simple conquista no es suficiente para los invasores. Tu objetivo es descubrir quiénes son y qué quieren de nosotros. Pero no te vamos a quitar el suspenso de ir descubriendo la trama. Quien quiera saber más, sobre esta historia aparentemente simple, va a tener que vencer muchas batallas contra los aliens. Si estás esperando unos gráficos alucinantes, sonido re-bueno y recursos increíbles, olvidate. Este juego no tiene nada de eso. Su punto fuerte es la trama muy bien pensada. Estrategia, acción, y hasta un poquito de RPG, son los ingredientes para divertirte muchas horas.

Alien Surgery
This surgical equipment uses laser cutters to extract certain body parts from cattle and other animals. The widespread cattle mutilations can be accounted for by this bizarre alien activity. It is likely that these parts are used for nutritional or genetic purposes.

Imaginate lo que serán capaces de hacer con cirugías a los humanos.



Unidad de Combate

Cuando los aliens empiezan a invadir nuestro planeta, los gobiernos terrestres se unen para formar una unidad de combate llamada X-COM. Vos sos el jefe de la misma y tenés que descubrir cuál es el objetivo de los ataques e impedir las constantes amenazas.

MANUFACTUR

Esta es la sala de cirugía de los aliens. Usan cortadores con láser para investigar un animal.

INFRAestructura



Las bases son el corazón de X-COM. Para ganar la guerra equipá las bases, unas diferentes de otras.

Comenzá el game construyendo bases subterráneas y desarrollando infraestructuras para defensa, como cañones, misiles, laboratorios, talleres de reparaciones y construcción. Hay que usar el cerebro: no necesitás equipar todas las bases con todas las necesidades. Todo tiene un costo y tenés que economizar. Contratá soldados, científicos e ingenieros. También podés comprar naves, interceptores, aviones de carga y para transporte de soldados. El game te da dinero al comienzo. Cada mes, este dinero aumenta o disminuye según tu desempeño. Pero los países te quitan dinero si tu "trabajo" no anda bien. O sea, el dinero que recibís depende del resultado de tus ataques.

Investigar mucho es el secreto para vencer a los aliens.

Fijate que características de los soldados pueden mejorar: energía, valor, fuerza, etc.

Investigación

Después del combate, la investigación es el factor más importante. Cada laboratorio cuenta con 50 científicos. Es a través de la investigación que vos descubrís cómo enfrentar a los aliens: podés estudiar sus objetos, artefactos y armas, e investigar sus cuerpos para ver cómo son, qué armas pueden dañarlos y muchas otras cosas. Pero atención: los orígenes de los enemigos solamente los descubrís con aliens vivos. Es una buena idea juntar todo lo que sobre de los OVNIS, después de las batallas. Muchas cosas las podés vender, como las drogas que ellos usan.

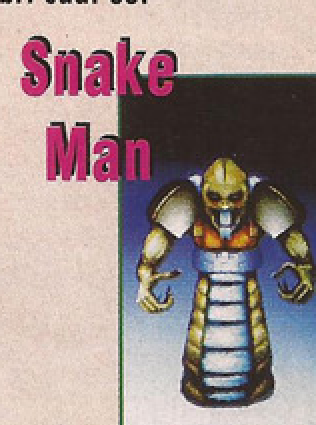
Alcanzando Aliens

Podés encontrarlos con el radar o simplemente sobrevolando regiones. En las situaciones de combate tus soldados tienen un tiempo determinado para actuar (Time Unit). Terminado este tiempo, le toca al enemigo actuar. El buen desempeño garantiza las habilidades de los soldados.

EXISTEN varios tipos de aliens.

Cada uno de ellos tiene un papel en la invasión. Descubrí cuál es.

Snake Man



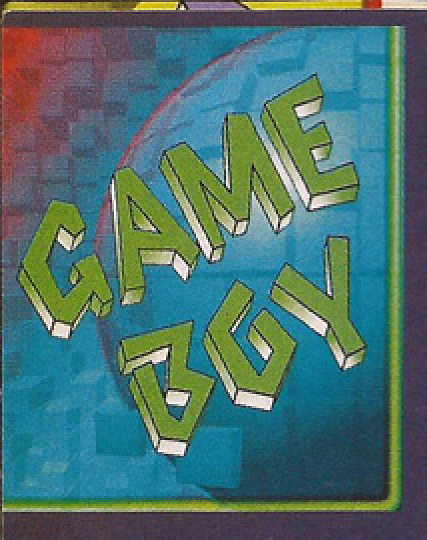
Chryssalid Autopsy

Chryssalid



Sectoid

Todos los recursos usados para tu éxito son producidos por la manufactura, aunque necesites comprar rifles, plasma, naves, etc. Tu objetivo, al producir, es mejorarte para lograr buenos combates y, con solamente unos pocos soldados, poder eliminar a un ejército de aliens.



DONKEY KONG
Nintendo

Estrategia - 1 jugador
Presentación Playtronic

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

El juego es bien variado y muy divertido. Solamente el tiempo de respuesta podría ser mejor.

★ La mejor estrategia es reventar primero a los enemigos y después ir detrás del objetivo de la fase.

★ Mario puede subir encima de algunos enemigos y hacer que lo lleven.

★ El game tiene tres memorias para salvar tu posición. Los Passwords sirven para guardar los colores y escenarios que vos elijas.

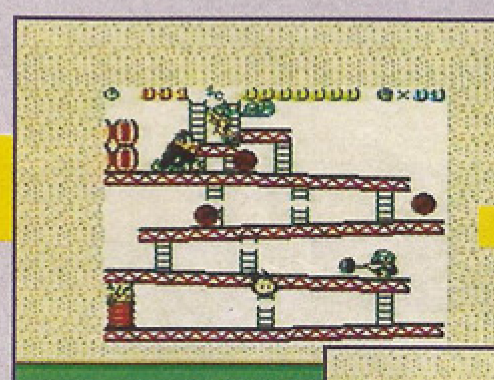
★ El joystick es configurable. Todos los comandos en este artículo corresponden a la opción B. ¿Entendido?

DONKEY KONG

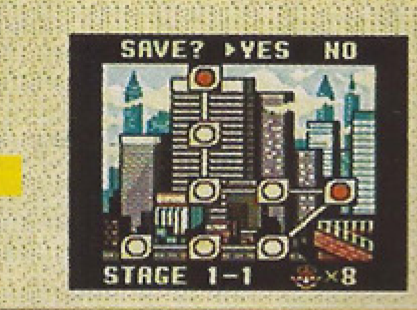
Mario el plomero, escala desesperadamente una construcción para salvar a la princesita raptada por Donkey Kong, un malvado gorila. Claro que vos ya viste esta película..., mejor dicho, game. La historia tiene más de diez años y fue un gran éxito de los arcades y minigames de Nintendo. Ahora Donkey Kong vuelve a surgir en el primer juego desarrollado especialmente para el accesorio Super Game Boy. O sea: podés disfrutarlo en tu portátil o en el Super NES (en colores). Y hay diversión para rato porque el game está re-bueno.

GAME MODERNIZADO

Antes de que vos empieces a pensar "pero este Donkey Kong es del año del..." andá sabiendo que el juego fue totalmente modernizado. Para recordar los viejos tiempos, Nintendo dejó, muy al comienzo, algunas fases con el estilo de esa época. Funcionan como una especie de introducción para el juego, que es bien diferente. La estructura del nuevo Donkey Kong es muy parecida a los juegos de Super Mario. Son nueve mundos, cada uno con un mapa y un número variable de sub-fases. Cada sub-fase es una pantalla en que Mario tiene que llegar a la princesa, venciendo todo y a todos. También aparecen jefes.



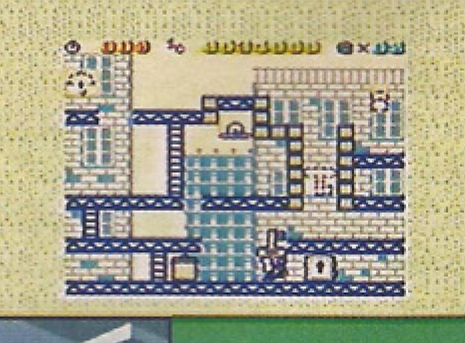
Primera pantalla: un flash-back de Donkey Kong que ya divertía diez años atrás.



El game tiene una estructura bien parecida a las aventuras de Super Mario. Aquí, el mapa del primer mundo.

USA TUS NEURONAS

La mayoría de los games de estrategia acostumbran ser repetitivos, pero Donkey Kong tiene innovaciones y sorpresas en cada fase. Los escenarios varían bastante: de repente vos están haciendo equilibrio en los mástiles de un barco, y en seguida, explorando una fase por debajo del agua. Los dispositivos de las fase también varían: son elevadores, alfombras, palancas que abren pasajes, trampolines y demás chiches. El tema es analizar bien la fase para adivinar el camino y llegar al objetivo.



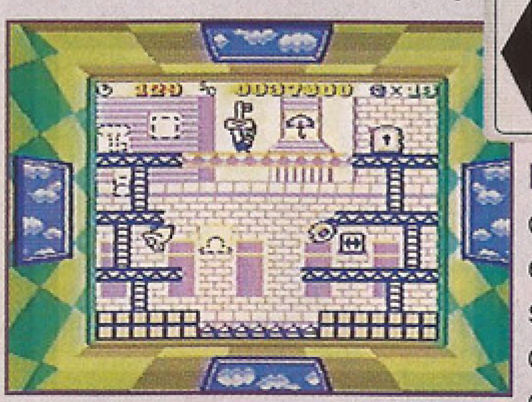
En buena parte de las fases es preciso llevar la llave hasta la puertita que Donkey Kong cerró para escapar.



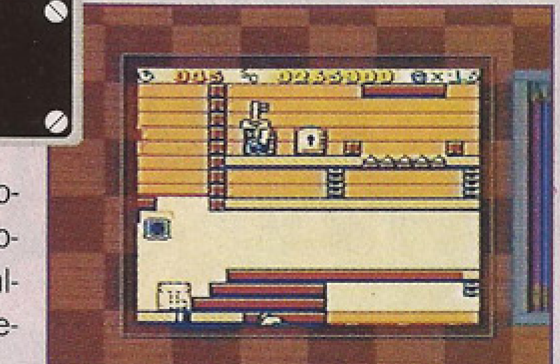
Cada pantalla de jefe tiene una maña diferente para usarla. En ésta, el tema es tocar los duraznos y hacerlos caer encima de los cocodrilos mecánicos.

ITEMS PARA JUNTAR

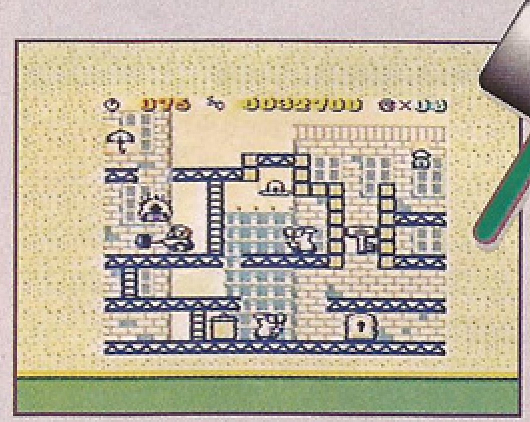
En las fases aparecen objetivos y dispositivos que Mario necesita usar para cumplir su objetivo.



Flechas - las horizontales hacen puentes y las verticales, escaleras. Al apoyarte en ellas, surge un cursor en la pantalla que podés mover hacia cualquier lugar.



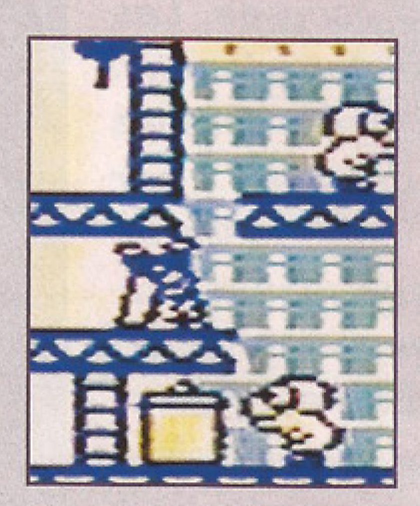
Bloquecito - sirve para bloquear enemigos o como apoyo para alcanzar lugares altos. Funciona como las flechas.



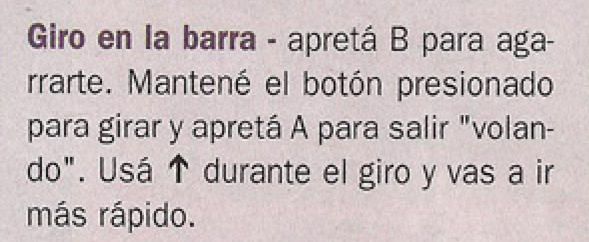
Martillo - revienta todos los peligros, pero funciona por tiempo limitado. Tenés que soltarlo para saltar o subir escaleras: en ese caso, apretá B.

TRUCOS DE PLOMERO

Donkey Kong va dejando diversas trampas para dificultar la persecución del plomero. A pesar de ser petisito, Mario tiene una bocha de habilidades. Fijate algunas.



Bananera - apretá A y ↓ juntos. Este movimiento sirve para rechazar barriles en algunas pantallas.





Giro en la barra - apretá B para agarrarte. Mantené el botón presionado para girar y apretá A para salir "volando". Usá ↑ durante el giro y vas a ir más rápido.

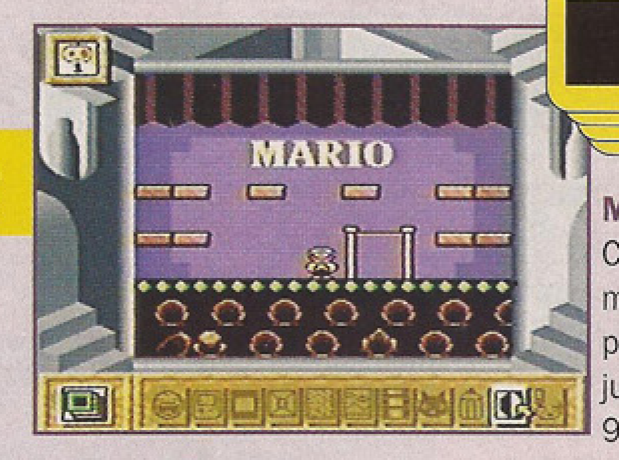
Cargar o tirar objetos - quedate sobre ellos, apretá B para agarrarlos, y nuevamente B para tirarlos.

Salto pirueta - andando hacia adelante, colocá el Direccional hacia atrás y al mismo tiempo apretá el A. Este salto es más alto que uno normal.

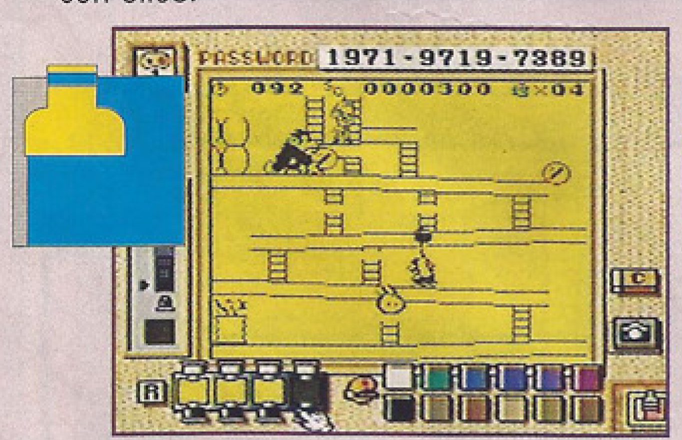
Salto bananera - con Mario cabeza hacia abajo, apretá A + ↖ ó ↗ y el personaje da un salto poderoso.

JUGA CON COLORES Y ESCENARIOS

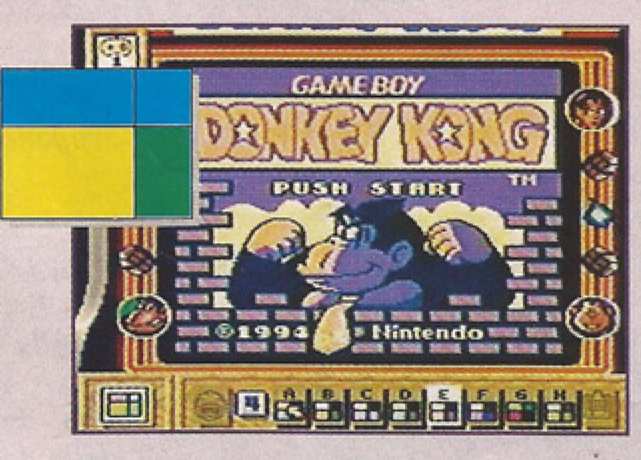
Quien juega Donkey Kong con el Super Game Boy en el Super NES puede hacerse un platazo de diversión con colores, fondos y escenarios. Apretá R más L en el joystick y vas a ver un menú de íconos en la parte inferior de la pantalla: solamente tenés que elegir A o B y darle. Fijate en la función de los íconos y lo que podés hacer con ellos:



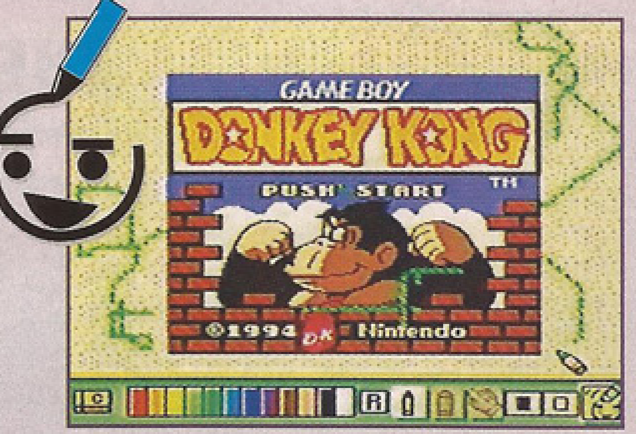
Marcos - Cambia el marco de la pantalla de juego. Tenés 9 opciones.



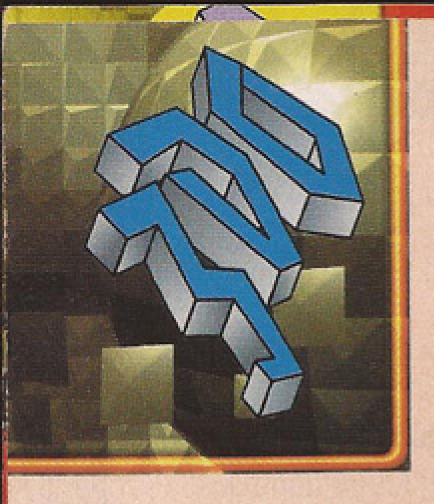
Pincel - Aquí vos cambiás la concentración de los colores de la imagen. Se pueden conseguir efectos re-buenos.



Colores - Altera los colores de la pantalla del juego. Son 32 combinaciones diferentes. ¡Alucinante!



Lapicera - Función para dibujar o pintar el marco y la propia pantalla del juego.



WAY OF THE WARRIOR
Universal Interactive

Lucha - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●
ORIGINALIDAD	●●●●

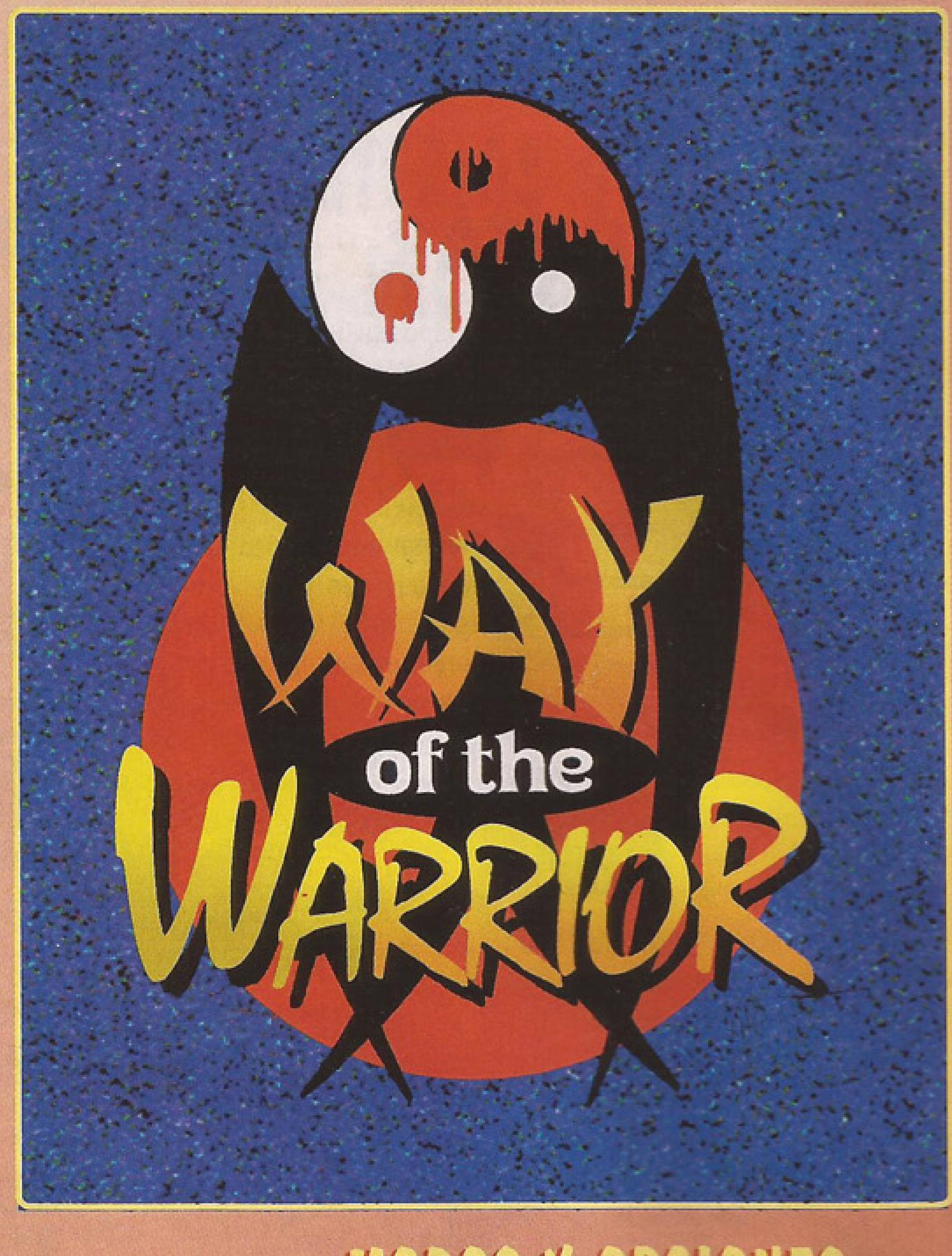
El game seguramente recopará a los amantes de los juegos violentos. Pero la jugabilidad es un asco: las respuestas son muy imprecisas.

COMANDOS

A	Puñetazo débil
B	Defensa
C	Patada débil
L	Puñetazo fuerte/arroja al enemigo hacia atrás (cuando está cerca de él)
R	Patada fuerte/arroja al enemigo hacia atrás (cuando está cerca de él)

Para provocar a los enemigos apretá → y B varias veces

Ya no veías la hora de echarle los garfios a un game de lucha bien sangriento, ¿no? Pues prepará los dedos para Way of the Warrior. El CD es más violento que pelear con cuchillos en un ascensor a oscuras. Las luchas tienen escenarios bien variados, que traen detalles increíbles. Los Cliffs, por ejemplo, son una ladera de piedra con varios planos diferentes. La sensación de 3D es absurda. Eso sin hablar de la calidad de la digitalización de los personajes y de la banda sonora del conjunto White Zombie. ¡Una masa!



GAME INNOVADOR

En seguida del comienzo, ya tenés una muestra de lo que te espera. Las animaciones de la apertura son de quitar el aliento. Una de las mejores novedades es que los golpes fatales pueden darse en el primer round, inclusive a los jefes. Algunos luchadores exigen una puntuación mínima para aplicarlos y, muchas veces, el resultado del golpe varía de acuerdo con los escenarios. Estos son un show aparte. En The Lava Pit los personajes luchan sobre una plataforma que flota en un mar de lava y, en el tercer round (si lo hay) se puede tirar al oponente dentro de ella. El esqueleto de la víctima hace una mueca indescriptible. ¡Diez puntos! Durante los combates, caen pociones que transforman a los luchadores: pueden volverse invisibles o más fuertes, recuperar energía y otras cositas. El efecto dura solamente segundos, pero puede ser suficiente para decidir la lucha.

MODOS Y OPCIONES

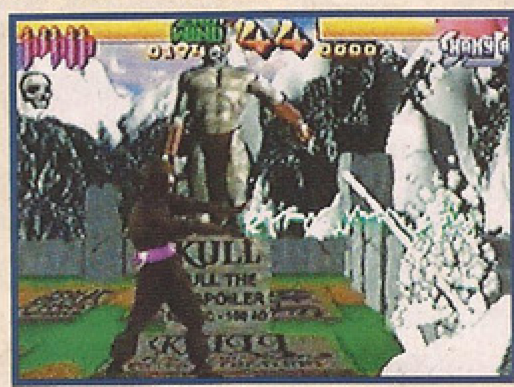
Vos tenés 9 luchadores y 3 modos de juego. El Tournament Mode permite que un jugador dispute el campeonato en 11 luchas. Enfrentás a todos los luchadores, inclusive un clon oscuro tuyo, Shadow, y otros dos jefes, High Abbot y Kull. En Versus Mode, dos jugadores se enfrentan en luchas simples. En este modo es posible elegir el escenario. Demo Mode es una demostración del game, conducida por la computadora. Vos elegís solamente el escenario. En las Opciones podés cambiar el volumen de la música y de los efectos sonoros en Audio. Si querés, podés dar ventaja a uno de los jugadores en el ítem Skill.

LOS LUCHADORES

THE NINJA

Japonés misterioso con 1,87 m, 86 kg y edad desconocida.

Uppercut - ↙ + L
Secuencia de patadas - B+C juntos
Voladora - ↓ ↘ → + R
Voladora en lo alto - ← 2seg, saltá y hacé → + C
Giratoria - ↓ ↙ ← + R
Deslizada - ↘ + C

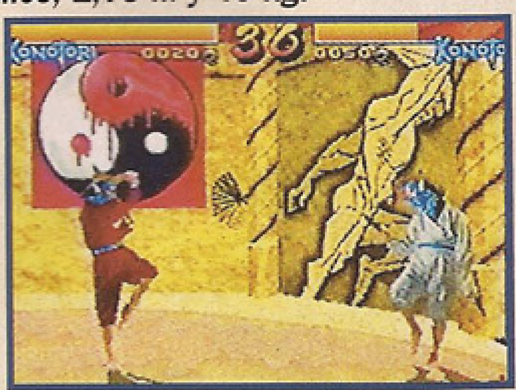


Magia del rayo - ↓ ↘ → + puñetazo

KONOTORI

Japonés descendiente de norteamericanos. Tiene 28 años, 1,78 m y 46 kg.

Torpedo - ← 2seg → + B + C
Estrella - ↓ ↙ ← + R
Giro - ← + L
Salto de cabeza - en lo alto, ↓ + R
Pisotón en la cabeza - en lo alto, ↓ + C



Magia del abanico - ↓ ↘ → + A

THE DRAGON

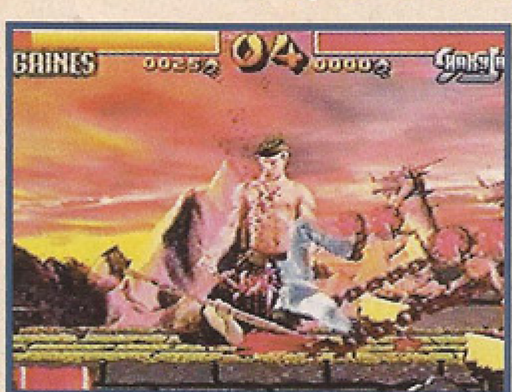


Luchador chino, 23 años, 1,83 m y 74 kg.

Bola de fuego - ↓ ↘ → + puñetazo
Secuencia de patadas - apretá C rápidamente
Secuencia de puñetazos - apretá A rápidamente
Patada especial - ← 2seg. → + R
Abertura - en lo alto, B y C juntos

Fatal - después de End It, provocá al enemigo, ↙ ← + C y R juntos. Comenzarán a salir calaveritas, ahí acercate y apretá C y R juntos. Dependiendo del escenario, el efecto es diferente. Es necesario tener por lo menos 500 puntos.

MAJOR GAINES



Militar británico, 38 años, 129 kg Su altura varía de 1,78 m hasta 2,20 m.

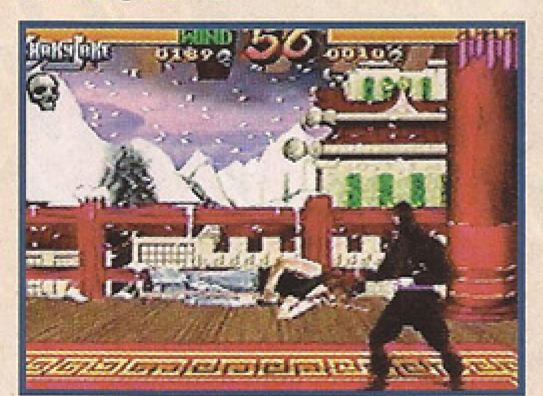
Granada - ↓ ↘ → + puñetazo
Gancho - ↙ + L
Bowling Ball - ↘ + R
Bowling Ball en lo alto - ← 2seg → + voladora - → → + R
Gaines crece - A + B + C juntos (gasta energía)

Fatal - Gaines tiene que estar grande. Esperá que el locutor diga End It, después provocá al adversario, acercate y apretá → + R. Vos quebrás al enemigo al medio.

SHAKY JAKE

Australiano de 28 anos, pesa 66kg e tem 1,67m

Tacazo - ↓ ↙ + L
Cuchillazo - ↓ ↘ → + L
Salto con rodillazo - en lo alto, ↓ + C
Estrella - ↓ ↙ ← + R
Aliento de fuego - ↓ ↘ → + R
Teletransporte - A+B+C juntos + ↓
Salir de frente al enemigo - B + ← ←



Torpedo - ← 2seg → + R

NIKKI CHAN

China de 19 años, tiene 1,52 m y 42 kg.

Giro de trenza - sujetá B y apretá L
Giro - → →
Bolita - → → + L
Llave de pierna - cerca del enemigo, → → + R
Uppercut Kick - (flecha) + R
Danza en la cabeza - en lo alto, ↙ + C
Torpedo - ← 2seg → + L



Golpe de trenza - ↓ ↘ → + L

CRIMSON GLORY

Norteamericana de 24 años, 1,75 m, y 52 kg.

Gancho - ↙ + L
Cae de pecho sobre el enemigo - en lo alto, ↑ + L



Arroja botellas - ↓ ↘ → + puñetazo

FOX

Argelino criado en Francia. Tiene 28 años, 1,88 m y 101 kg.

Arroja polvo verde - ↓ ↘ → + A
Coz - ↓ ↙ ← + R
Bolita - ↘ + L
Rodillazo - ← 2seg → + R
Uppercut Kick - ↙ + R
Salto con rodillazo - en lo alto, ↓ + C



Lanzamiento de puñal - ↓ ↘ → + L

NOBUNAGA

Japonés, 19 años, 73 kg y 1,78 m.

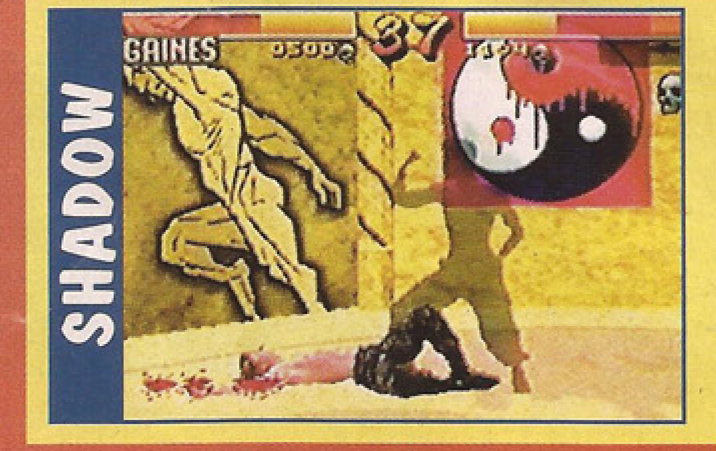
Sword Upper - ↓ ↙ ← + L
Zancadilla - ↘ + c
Arroja estrellita, puede hacerse en lo alto - ↓ ↘ → + puñetazo
Espadazo triple - ↓ ↘ → + R
Carrera - ← 2seg → + R

Fatal - después del End It y de provocar al enemigo, hacé ↓ ↘ → + L y R juntos

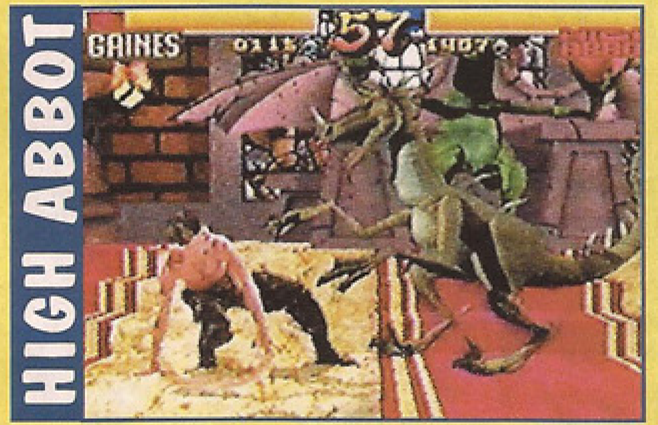
ATENCION:
AL VENCER EL ROUND CON UN PERFECT (SIN SUFRIR DAÑOS) GANAS ENERGIA EXTRA EN EL ROUND SIGUIENTE

LOS JEFES

SHADOW



HIGH ABBOT



KULL





¿Querés saber lo que es capaz de hacer un sistema de 32 bits por los juegos de lucha? Entonces probá Virtua Fighter. Después de una espera insoportable, el juego por fin comienza aparecer por estos pagos. Y qué juego: gráficos poligonales, luchadores con movimientos muy bien articulados y escenas de babearse. Pero lo mejor de todo es el concepto del game, que combina golpes realistas con noción de espacio. Es como para olvidarse todo lo que ya viste y aprender a luchar de nuevo.

VIRTUA FIGHTER
Sega

Lucha - 1 ó 2 jugadores
8 Mega

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

¡El game es una masa! Pero podría tener rounds más largos, para hacer rendir más nuestra platita.

★ **Preparate:** Sega está produciendo una versión con muchos más polígonos para el Saturno. Los gráficos se volverán todavía mejores.

Virtua Fighter

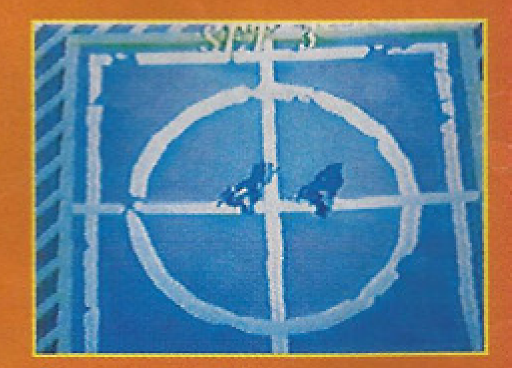
A pesar de cierto aspecto de robot, los personajes son bien articulados, y llenos de juego de cintura.

Luchas Realistas

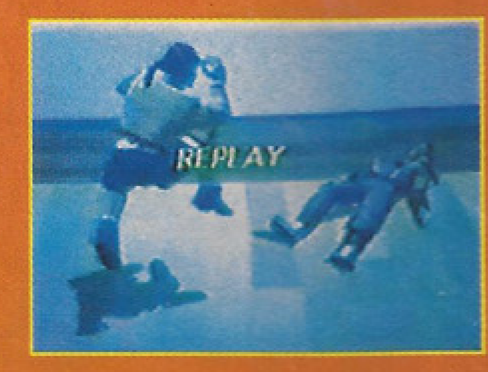
Salen de escena los golpes increíbles y las magias loquísimas de los clásicos games de lucha. En lugar de eso, VF, usa movimientos más coherentes con las artes marciales. Con la inevitable licencia de algunas exageraciones, como los saltos de los personajes y la potencia de ciertos golpes, capaces de arrojar al adversario hacia la estratósfera.

SHOW DE IMAGENES

En VF el aspecto visual es cinematográfico. Parece que el escenario está rodeado de cámaras y, a cada momento, vos podés mirar por una de ellas. La imagen de los luchadores se acerca o se aleja, gira, vuela por encima del escenario ...alucinante. En el final de las luchas, hay un replay muy copado visto desde un ángulo diferente. Y, para rematar, el combate termina con una pose de luchador victorioso.



Fijate en esta foto, una toma aérea del escenario de la lucha.

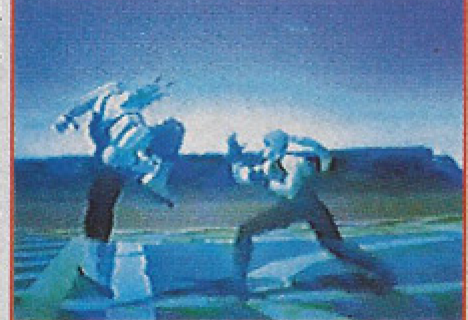


Hasta quien pierde la pelea disfruta de los replays.

Jacky

Corredor de Fórmula Indy de 22 años. Es hermano de Sarah.

Rodada - apretá patada rápidamente
Flip Kick - ↖ + patada
Neck Breaker Drop - → → + puñetazo
Flying Elboy (cuando el oponente está en el suelo) - ↑ + puñetazo
Punch Spin - puñetazo + patada
Double Spin Kick - patada 2 veces



Flying Knee - → → + patada

SUPER ATAQUE *Detoná un Punch Spin y un Double Spin Kick en seguida.*

Akira

Japonés, 25 años. Es lo que le gusta: profesor de Kung Fu

Double Kick - → → + patada
Lariat - puñetazo + defensa (juntos)
Overhead Hammer Punch - ↗ + puñetazo
Tetsuzanko - ←→→ + puñetazo + patada
Shin'iha - ↙ → + puñetazo



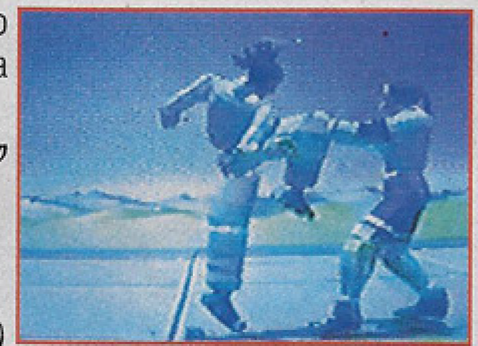
Flying Punch (cuando el adversario está en el suelo) - ↑ + puñetazo

SUPER ATAQUE *Aplicá un Tetsuzanko y después un Shin'iha.*

Jeffry

Pescador australiano de 36 años que adora el reggae.

Flying Belly Splash (cuando el enemigo está en el suelo) - ↑ + puñetazo
Pile Driver - ← + puñetazo
German Suplex - → + puñetazo
Dreaded Iron - ↓ + puñetazo
Back Flip - puñetazo + defensa (juntos)
Upper - apretá puñetazo 3 veces



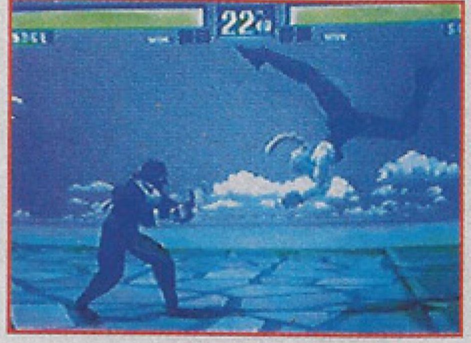
Rodillazo - → → + patada

SUPER ATAQUE *Hacé un Back Flip y acabá con un Upper.*

Sarah

Estudiante norteamericana. 20 años. Como hobbie, Sarah salta con paracaídas.

Flying Knee - → → + patada
Charging Neck Lariat - → → + puñetazo
Suplex - puñetazo + defensa (juntos)
Flying Knee Attack (con el oponente caído) - ↑ + puñetazo
Punch Upper - puñetazo + patada
Rising Knee - apretá puñetazo 3 veces + patada



Cartwheel Kick - ↖ + patada

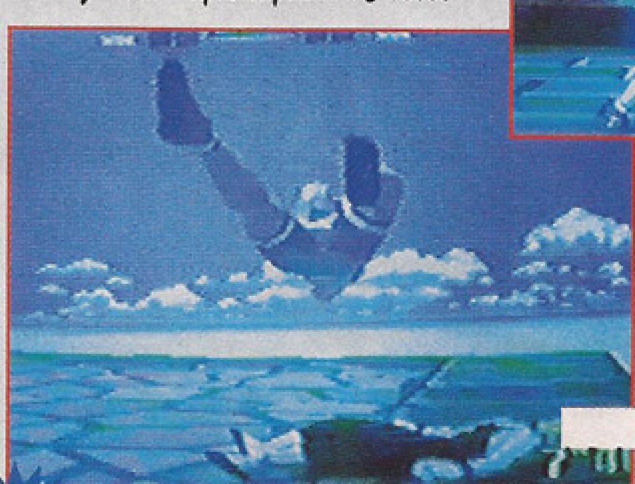
SUPER ATAQUE *Aplicá un Punch Upper y después un Rising Knee.*

Wolf

Luchador profesional canadiense de 27 años. Su pasatiempo predilecto es cantar en karaoke.

Neck Breaker Suplex - puñetazo + defensa (juntos)
Arrojar al enemigo al suelo - → + puñetazo
Upper - apretá puñetazo 3 veces
Rolling Clear - apretá patada 3 veces

Human Windmill Toss - ←↙↓↘→ + puñetazo



Flying Back Smash Attack - ↑ + puñetazo

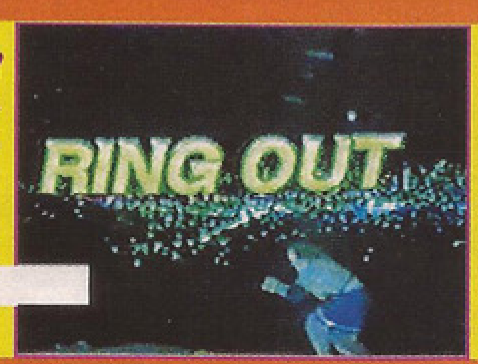
SUPER ATAQUE *Comenzá con un Upper y terminá con un Rolling Clear.*

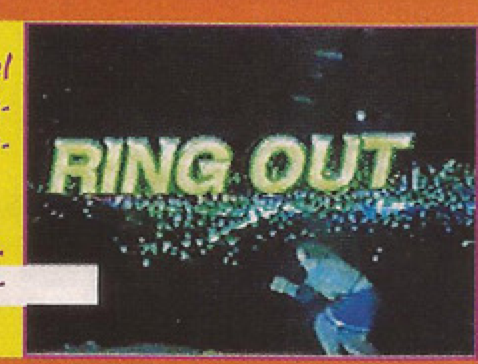
Con solamente tres botones (puñetazo, patada y defensa), combinados con el Direccional y la distancia del oponente, salen los golpes más variados. Las luchas se desarrollan sobre plataformas (como los de sumo). Te podés mover en cualquier dirección sobre este espacio, pero con un detalle: quien se cae afuera pierde automáticamente.



La posibilidad de usar todo el tablado vuelve las luchas mucho más estratégicas que violentas.

Calculá bien tus movimientos. Caerte fuera del tablado (incluso por descuido) es fatal.

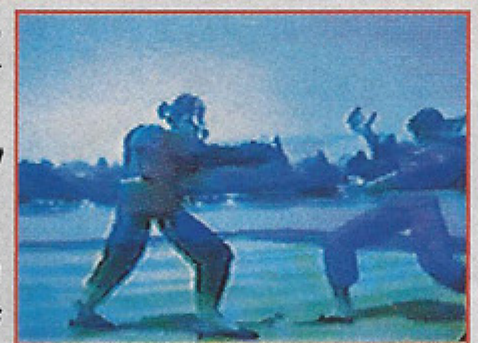




Lau

Chino, de 53 años, trabaja como cocinero y poeta.

Flying Footstomp (con el enemigo en el suelo) - ↑ + puñetazo
Vertical Kick - ↗ + patada
Piggyback - puñetazo + defensa (juntos)
Renkantenshin - apretá puñetazo 3 veces + patada
Punch Kick - puñetazo + patada



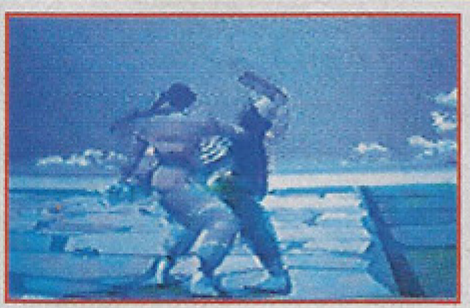
Swift Elbow Attack - ← + puñetazo

SUPER ATAQUE *Acertá un Renkantenshin y un Punch Kick en la secuencia.*

Pai

Estrella de shows de luchas, la chinita tiene 18 años y adora bailar.

Flying Knee Attack (cuando el enemigo está en el suelo) - ↑ + puñetazo
Neck Breaker Suplex - →↓ + puñetazo
Cartwheel Kick - ↖ + patada
Flying Kick - → + patada
Back Punch - puñetazo + patada
Up Kick Slap - patada + puñetazo



Defensa con contra-ataque - ↓ ↘→ + puñetazo

SUPER ATAQUE *Comenzá con un Back Punch y arrasá todo con un Up Kick Slap.*

Kage

Ninja japonés de 21 años. No tiene otra profesión. Cuando lucha es un maestro en el arte de esquivar a los enemigos.

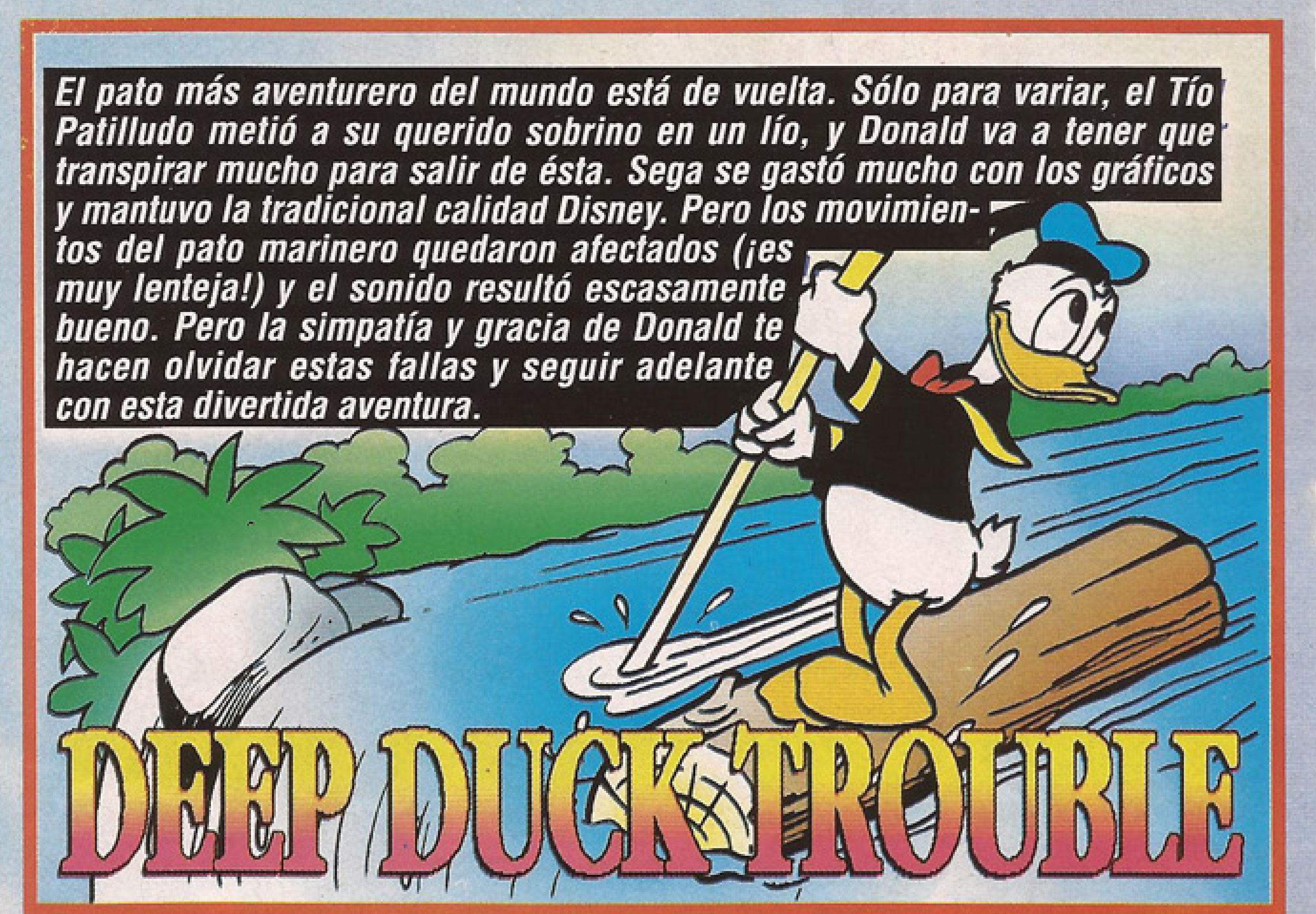
Vertical Kick - → → + puñetazo + patada + defensa
Sweep - → → + patada
Elbow Strike - → + puñetazo
Revolution Spin - apretá patada 3 veces
Double Punch - apretá puñetazo 2 veces

Giro - ↖ + patada



Flying Headbutt (cuando el enemigo está en el suelo) - ↑ + puñetazo

SUPER ATAQUE *Da un Revolution Spin y después un Double Punch.*



Amuleto del azar

Tío Patilludo va a una isla misteriosa y consigue un amuleto de oro que da suerte. Pero después que vuelve, el viejo pato sufre una terrible maldición: se infla y comienza a volar como un globo de gas. Para romper el encantamiento, Donald debe volver a la isla y devolver el amuleto a su legítima dueña: la estatua de una diosa que está escondida en la cripta de un castillo.

Recorriendo la isla

Comenzás con tres vidas, pero tenés Continues infinitos. El game está dividido en cuatro fases, cada una con dos etapas y un jefe en el final. Estas primeras fases se pueden hacer en el orden que quieras. Después, entrás en la cripta, pasás por dos etapas más y, al final, enfrentás la maldición de la diosa. Para darte una ayuda, Tío Patilludo dejó un diario de viaje con consejos.

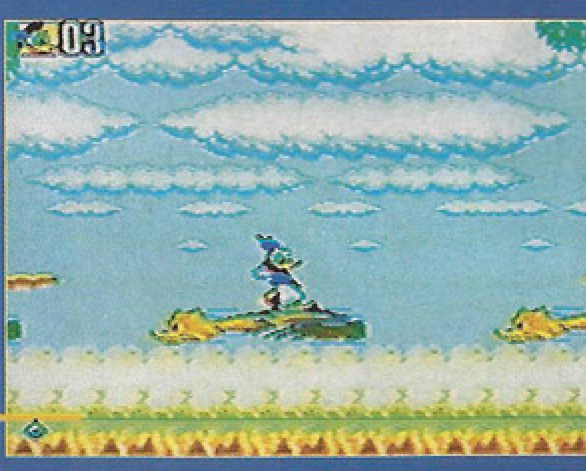
FASES — TE REVELAMOS EL GAME HASTA EL FINAL

FASE 1 — JUNGLE



Estás en una selva tropical y tus enemigos serán monos, víboras y otros bicharracos.

1ª ETAPA SAVANNA



Andá saltando sobre estos avestruces que pasan a mil por hora. Si te caés, serás atropellado.

2ª ETAPA JUNGLE



Subí en estos árboles y juntá los ítems. No te olvidés de patear piedras contra las víboras.

JEFE

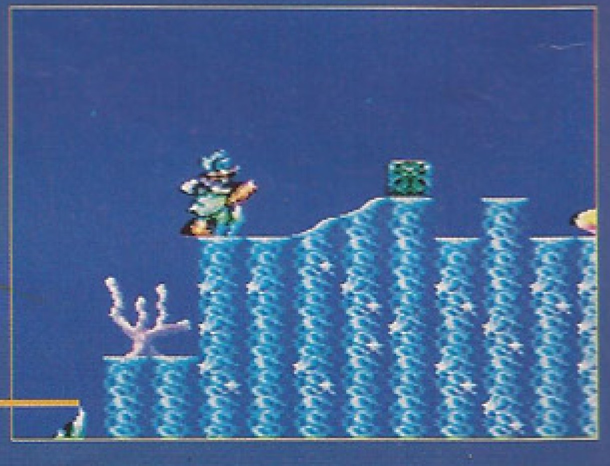


El gorilazo sale derribando frutas detrás tuyo. Salí corriendo con todo. No hay error.

FASE 2 — INLET

Esta es la fase acuática del game. Vas a cruzarte con ostras, peces y hasta un navío naufragado.

1ª ETAPA UNDER WATER



Empujá la segunda piedra oscura que aparezca y ganarás un diamante y una vida extra.

2ª ETAPA SUNKEN SHIP



Pateá esta piedra: va a acertarle a los enemigos y abrirá esta caja amarilla para que consigas un ítem.

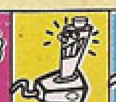
JEFE



Ese tiburón molesto ataca rápido. Subí a mil que él se va a machucar contra el barco.

DEEP DUCK TROUBLE / Sega

Aventura | 1 jugador

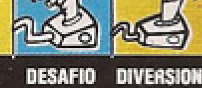



GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

COMANDOS

1. Tira, patea y empuja cosas
2. Salta

ITEMS

ESTAN EN LAS CAJAS

Helado
Repone un tercio de energía

Pavo
Completa energía

Dinero y Diamantes
Puntos

Pimienta
Invencibilidad

Donald
Vida extra



FASE 3 VOLCANO

Ahora vas a tener problemas con murciélagos, avalanchas de piedras y, principalmente, lava.



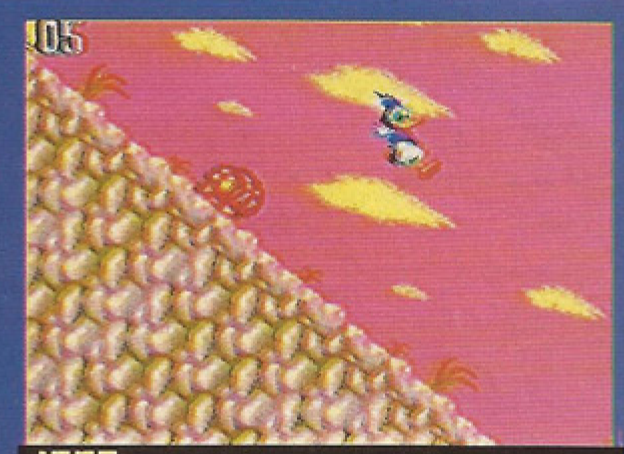
1ª ETAPA - VOLCANO

Arrojá la piedra sobre estas espinas y saltá sobre ella en el momento justo. Si errás, perdés energía.



2ª ETAPA - VOLCANO 2

Entrá en este pasaje antes de la cascada de lava. Te va a conducir al camino correcto.



JEFE

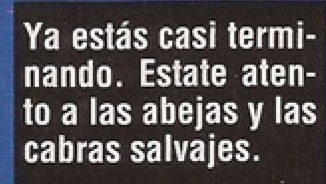
Esta vez, la treta es con esas piedras que pasan rodando. Escapá de ellas.

LA MAYORIA DE LAS FASES ESCONDE UNA VIDA. BUSCALA



FASE 4 VALLEY

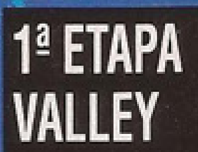
Ya estás casi terminando. Estate atento a las abejas y las cabras salvajes.



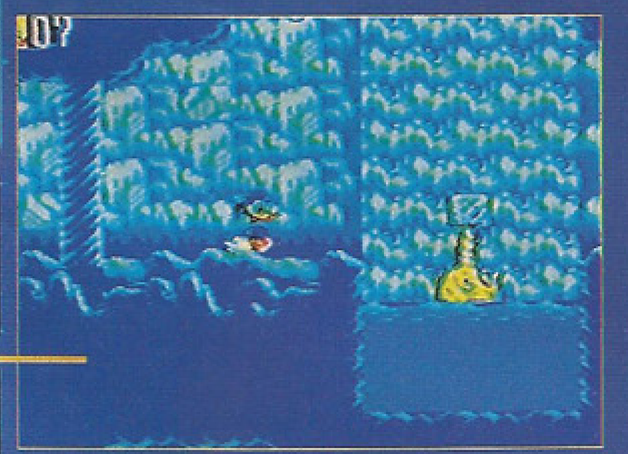
1ª ETAPA VALLEY



En lo alto de estas piedras hay una vida extra. Subí saltando de piedra en piedra y tomala.



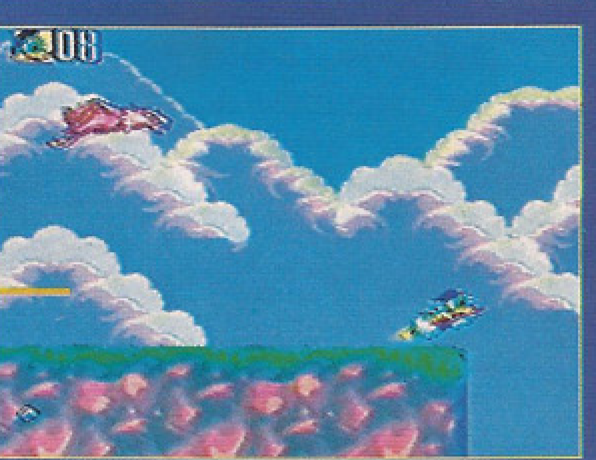
2ª ETAPA ICE CAVERN



Pateá este trozo de pielo en el hocico del pez espada. Va a quedar clavada y podrás usarla como apoyo para saltar.



JEFE



Este águila quiere agarrarte. No hay secretos. Huí de un salto que ella se despachurra solita.

FASE FINAL THE SHRINE

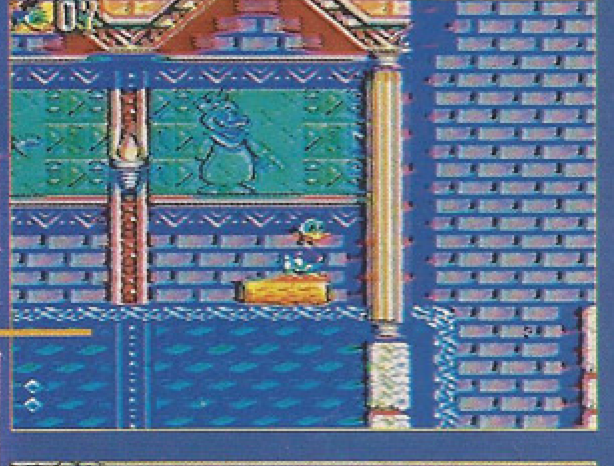
Finalmente estás en el castillo y ahora necesitás encontrar la cripta con la estatua.

1ª ETAPA SHRINE 1



Está atento a los cangrejos y pirañas. Esquivalos o saltá encima.

2ª ETAPA SHRINE 2



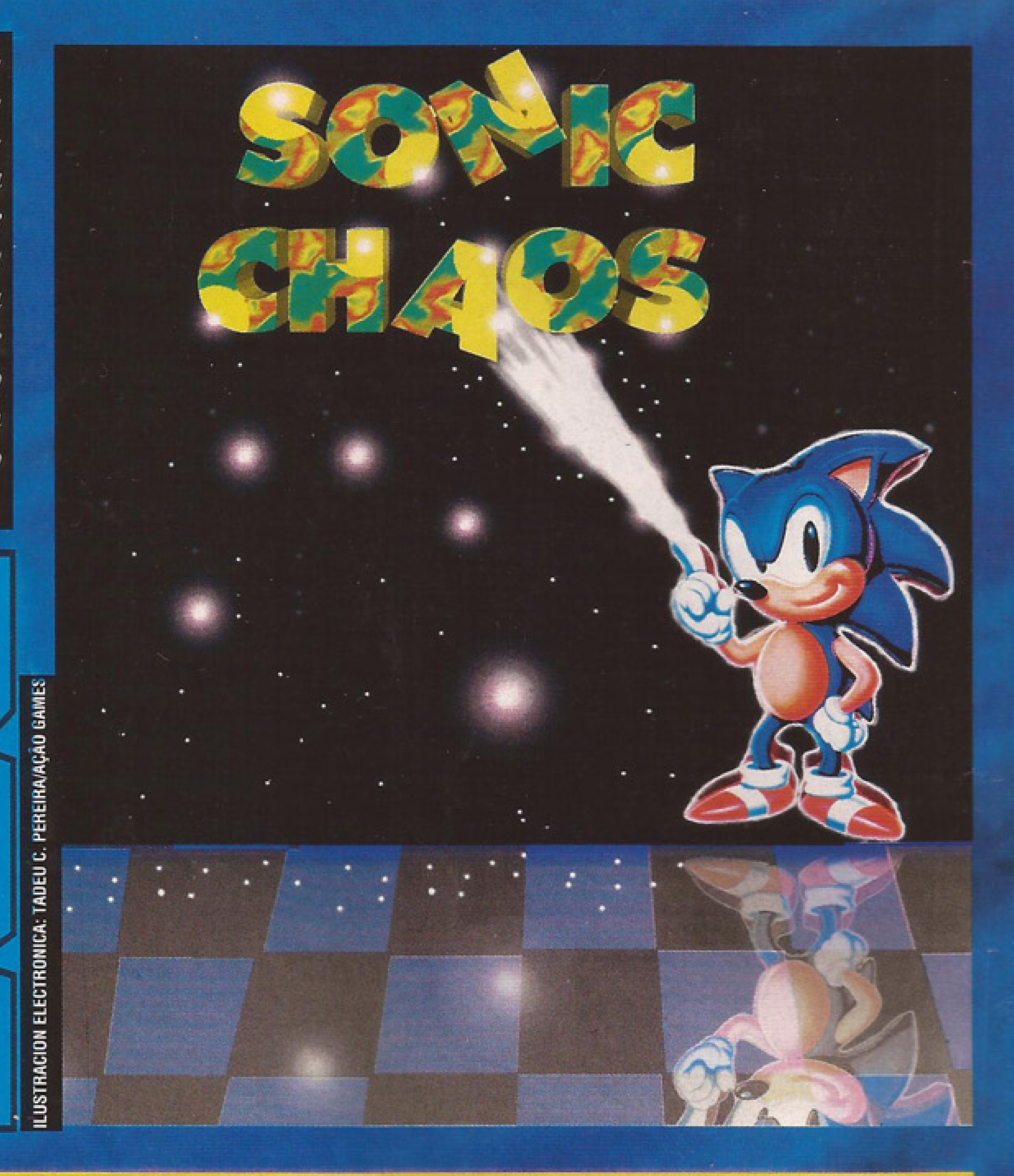
En este punto, pará. Caé en el foso. Notá la dirección indicada por el dibujo en la pared y seguila.

JEFE



Por fin la estatua. Esquivá los ataques y pateá piedras. Después, quedate del lado izquierdo y saltá encima cuando ella se divida en tres.

¡Oigan, amigos lectores! ¿Todavía rompiéndose la cabeza para encontrar las esmeraldas de este game grosísimo? En una edición pasada te dijimos cómo llegar hasta la última fase de Sonic Chaos. Sólo que no se puede ver el final sin tener las cinco lindas esmeraldas. Entonces, leé con atención para descubrir cómo juntar las cinco piedritas de colores. Nunca está demás recordar que sólo se pueden juntar las esmeraldas jugando con Sonic. Tails es una zorrita simpática, pero no va. ¡Sonic para todo el mundo!



ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

FASES DE BONUS

Hay cinco fases de bonus en el game, una para cada esmeralda. Aparecen siempre que juntás 100 argollas en una misma fase. Intentá juntar las cien monedas en las primeras fases: es mucho más fácil. Después las argollas quedan contadas y el trabajo aumenta o se vuelve imposible. Estudiá todas las cinco fases de bonus, en el orden en que aparecen en el juego. Sólo una punta más: no importa cuándo entrás en las fases de bonus, si en la primera o en la tercera fase. El orden de las mismas siempre es igual.

BONUS 1

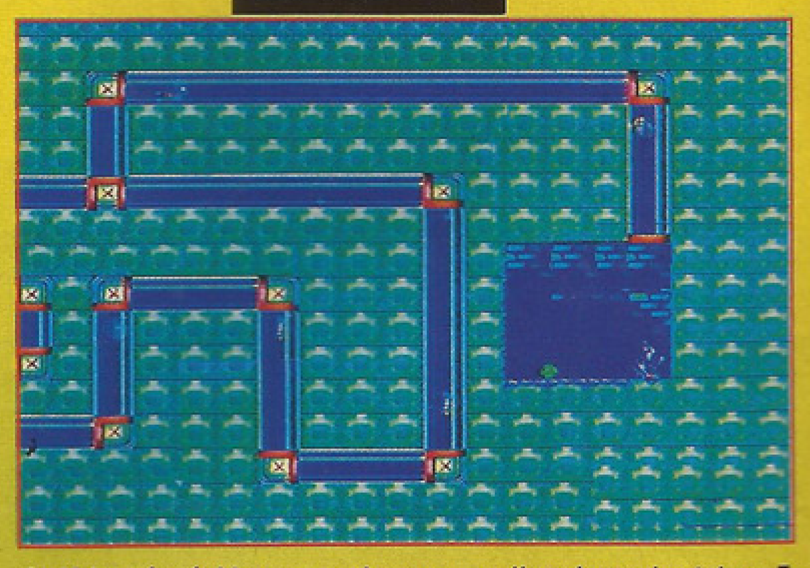
Agarrá el avioncito a chorro y andá volando por el centro de la pantalla. La esmeralda está al final.

BONUS 2

Subí a mil por hora por la izquierda, de plataforma en plataforma. Subite al resorte, conseguí un reloj para congelar el tiempo y agarrá la esmeralda allá arriba, a la izquierda.



BONUS 3



Andá lo más rápido que puedas para ser llevado por los tubos. En el punto indicado en la foto, apretá ↑ y tomá la esmeralda verde.

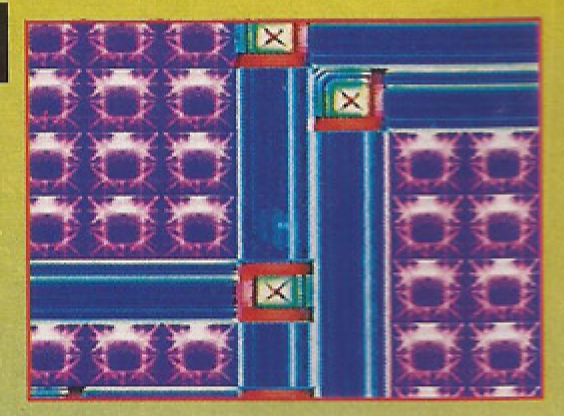
BONUS 4



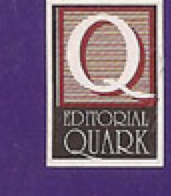
Tomá el avioncito y andá a mil por hora, bien por arriba. Destruí los bloquecitos, y, en la secuencia, tomá el segundo avión. Al final de la pantalla vas a ver que es imposible saltar para agarrar la esmeralda allá arriba. Volvé un poco, conseguí un avioncito más y andá detrás de la maldita.

BONUS 5

¡Qué laberinto infernal! ¿Viste la esmeralda? Bien, ésta queda por cuenta tuya, si no el juego pierde gracia. ¡Buena suerte! Porque no será fácil...



Vos hacés CARTELERA ACTION GAMES



Escribinos a: Cartelera Action Games - Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 - (1029) Buenos Aires

GOKU II CONTRA M. BISON.

EN: EL TEMPLO DEL DRAGÓN

POR: GATO.

GOKU PARTE DEL PLANETA NAMEC HACIA LA TIERRA CON UNA MISION.

¡BUSCAR EL GRAN TESORO DE GORO!

MIENTRAS BISON LO ESPERA SIN QUE EL SEPA

ALLÍ VIENE SON GOKU

DEBO TRANSFORMARME

¡SUPER SAIYAYIN!

VEN AQUÍ BISON QUIERO ESE TESORO!

¡AQUÍ ESTOY! GOKU

MUY BIEN

¡PAF!

¡NO SABES CON QUIEN ESTAS LUCHANDO

¿QUE ME DICES AHORA?

QUE HACE FALTA MÁS QUE ESO PARA VENCERME!

PRUEBA ESTO!

KAABOOM

AHÍ QUEDÓ HECHO POLVO

ALLÍ ESTA!

¿QUE SERÁN ESAS LETRAS?

A G G

GORO'S LAIR

A

¡PAF!

EL ÚLTIMO NÚMERO DE ACTION GAMES!

MAS TARDE

¡CHAUUUU!

¡EL MORTAL KOMBAT 2 ESTA JOYA, LÁSTIMA QUE SEA TAN VIOLENTO!

Piccolo

GATO 94

FIN

Gastón Jorge Acosta - San Vicente - Bs. As.

HISTORIETAS

Un Asesino suelto en Action Games

Por **Julian Fernandez** de Ciudadela - Bs. As.

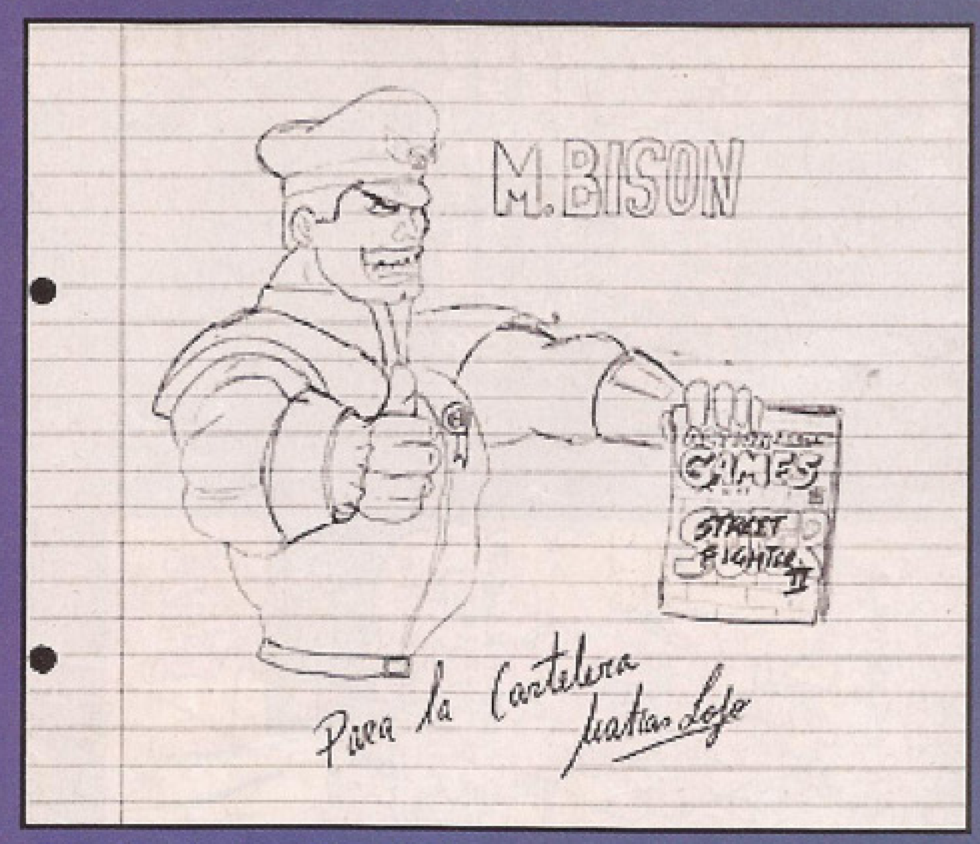
dibujos

La Top de Action Games

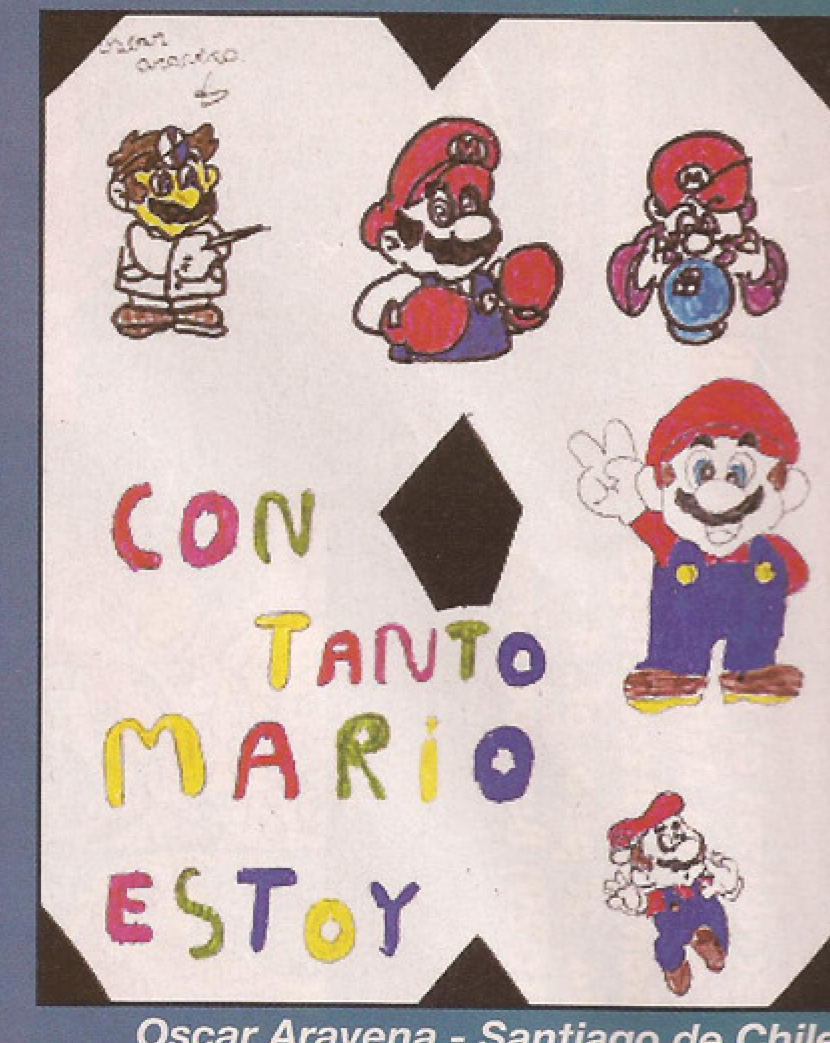
Por **Luis E. Bello** y **Leonardo M. Cabral** de Bs. As.

UN POCO DE CULTURA

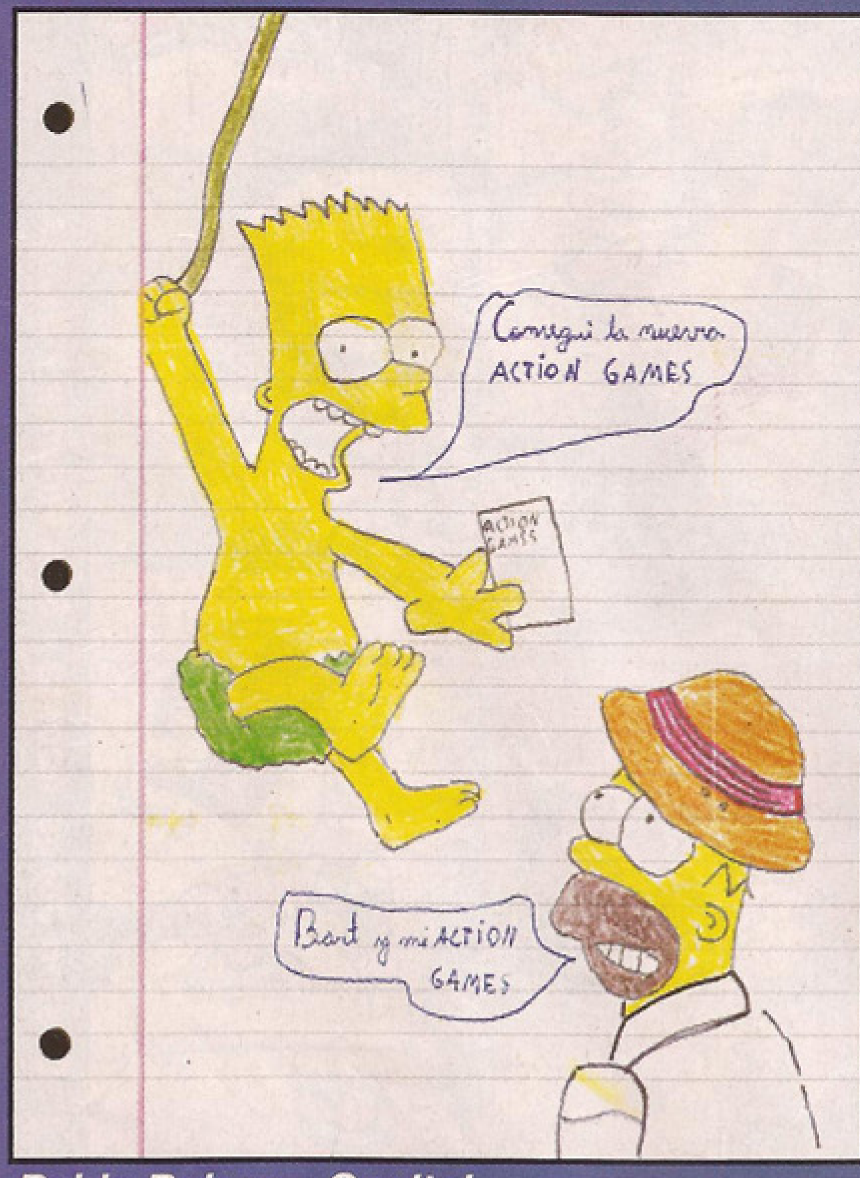
Poema de Baldomero Fernandez Moreno, por Antonio Bartoloni de S. Miguel de Tucuman



Matías Lojo- Capital

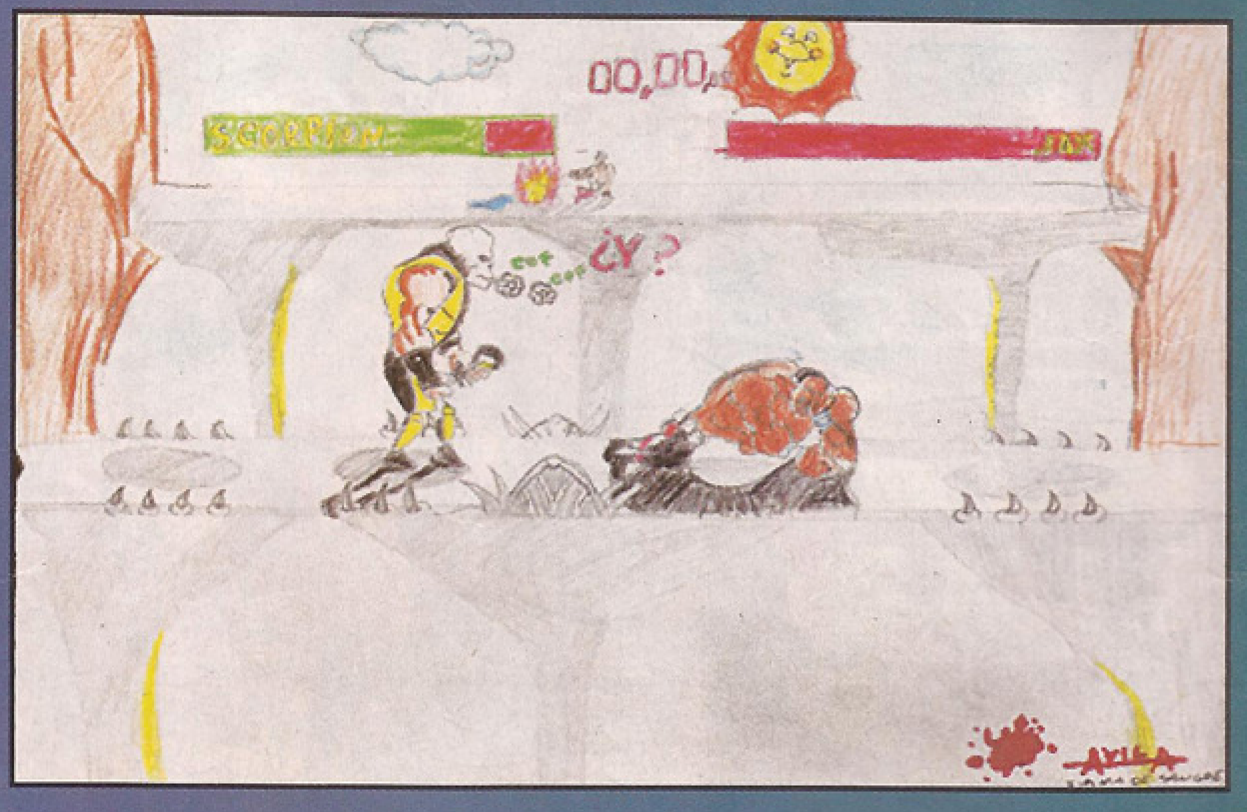


Oscar Aravena - Santiago de Chile



Pablo Baizan - Capital

Alejandro Avila Freytes - Córdoba

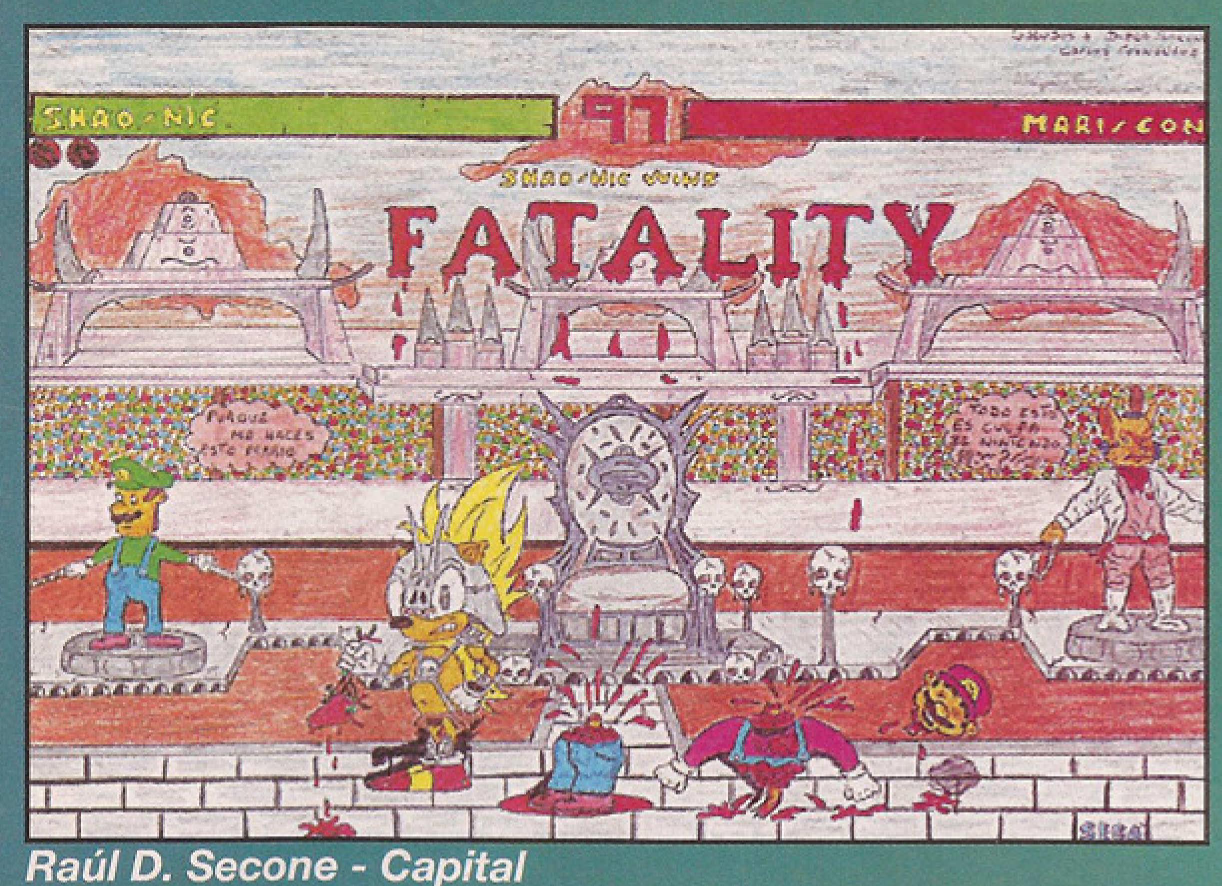




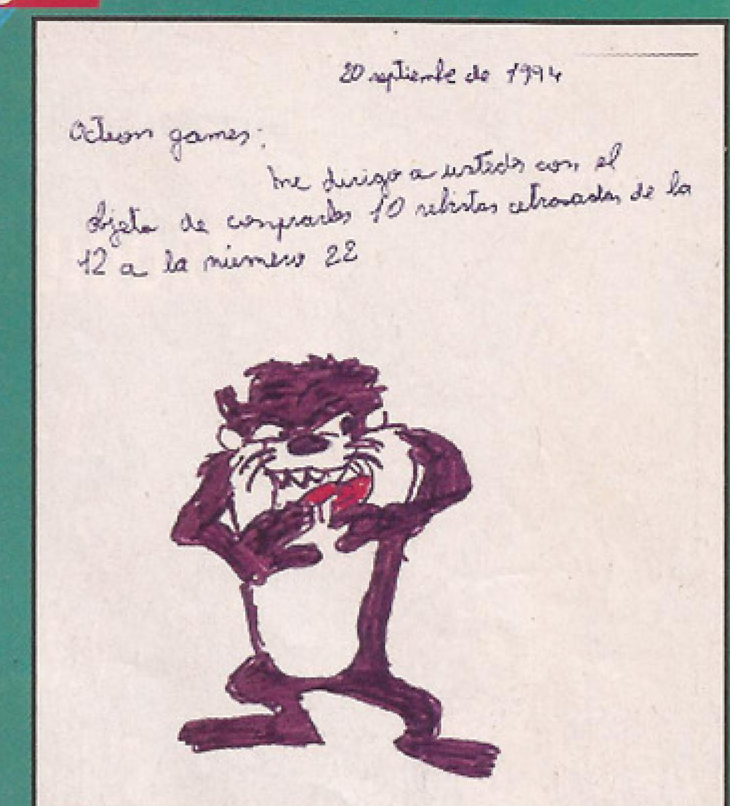
Para que *tus* dibujos y obras de arte se aprecien como debe ser, publicalos en esta sección. Si no, *olvídalo*.



Isaac Zabala - Mar del Plata - Bs. As.



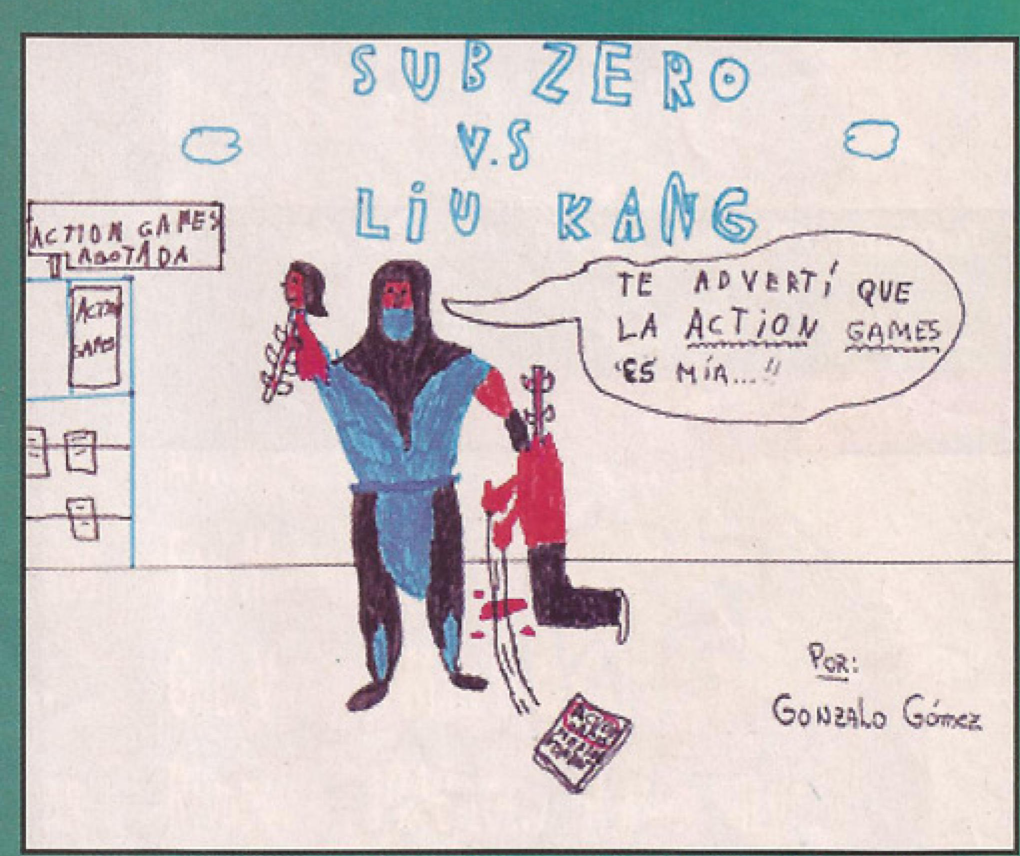
Raúl D. Secone - Capital



Juan Pablo Muñoz - R. Gallegos - S. Cruz

Eduardo J. Ricciardi - Corrientes

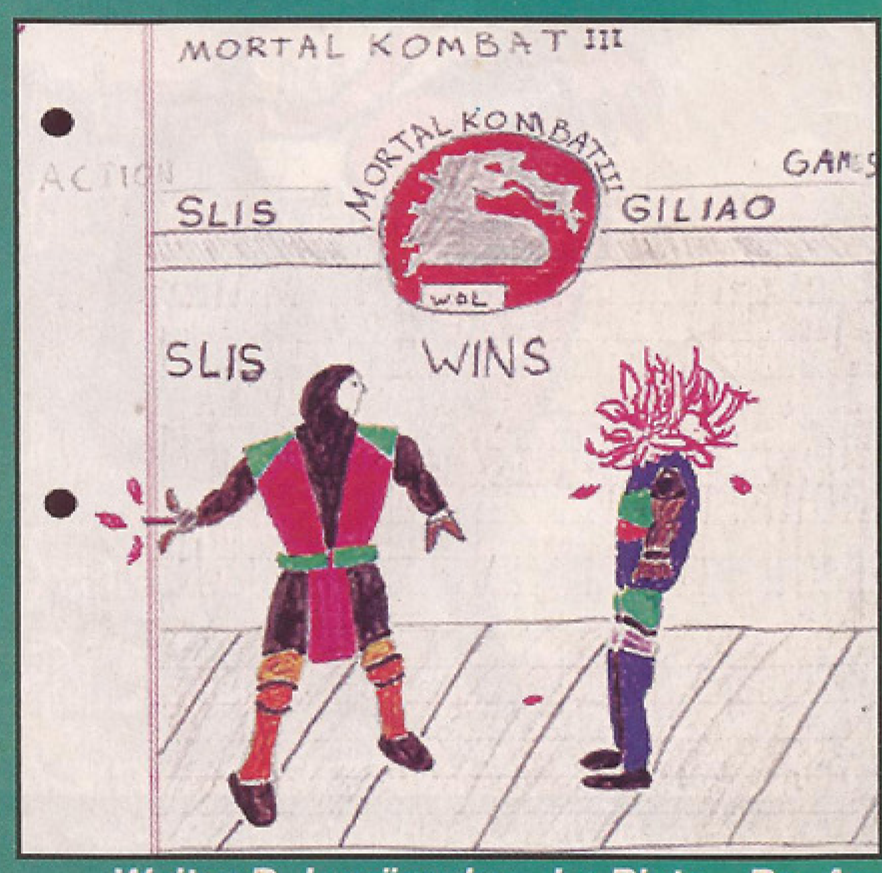




Gonzalo Gómez- San Nicolás - Bs. As.

Luis E. Bello - Capital





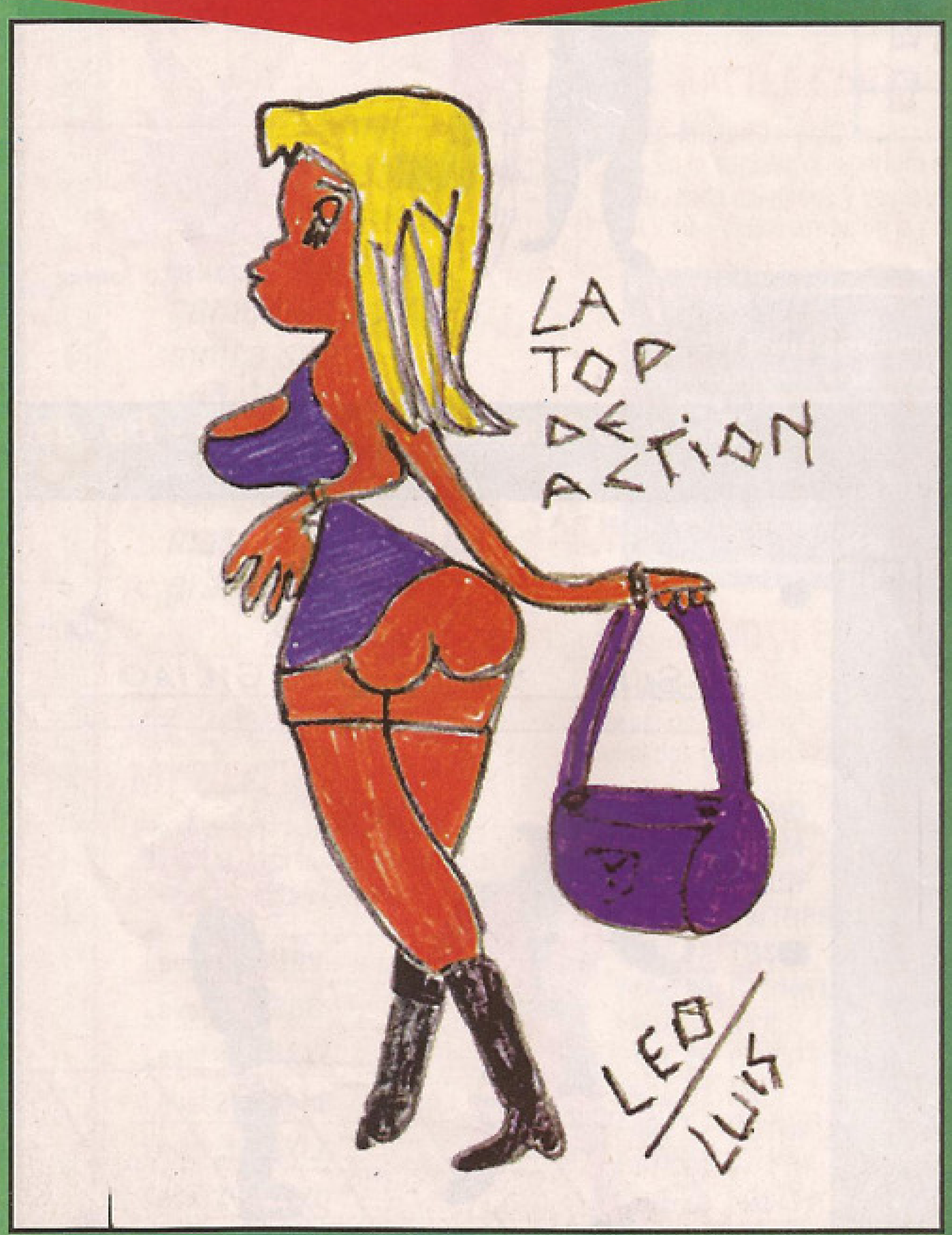
Walter D. Lugüercho - La Plata - Bs. As.



Jerónimo Núñez - Conesa - Bs. As.


Santiago M. Vera - San Isidro - Bs. As.

LA TOP DE ACTION



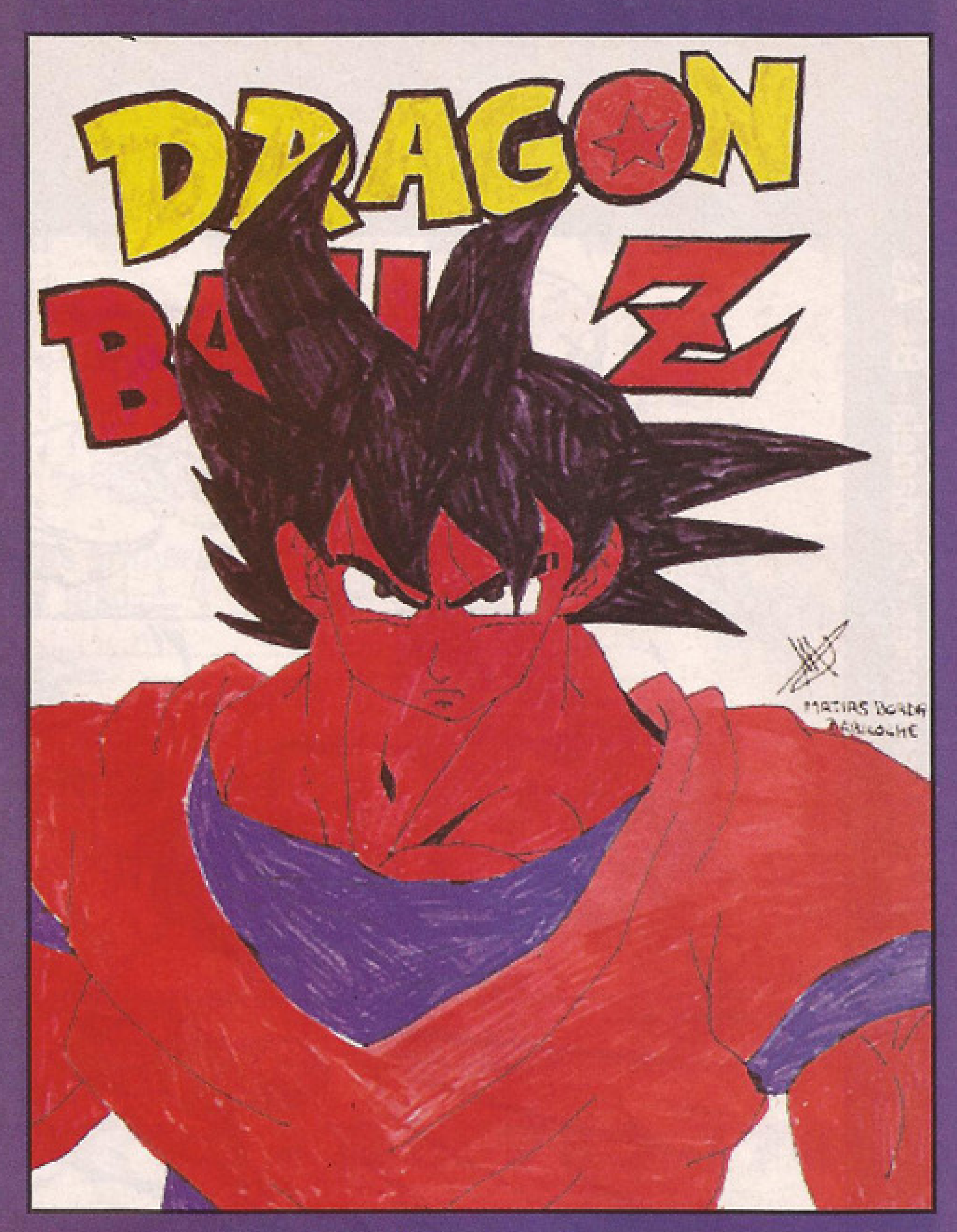
Luis E. Bello y Leonardo M. Cabral - Bs. As.

Alexis M. Ferretti - Bs. As.

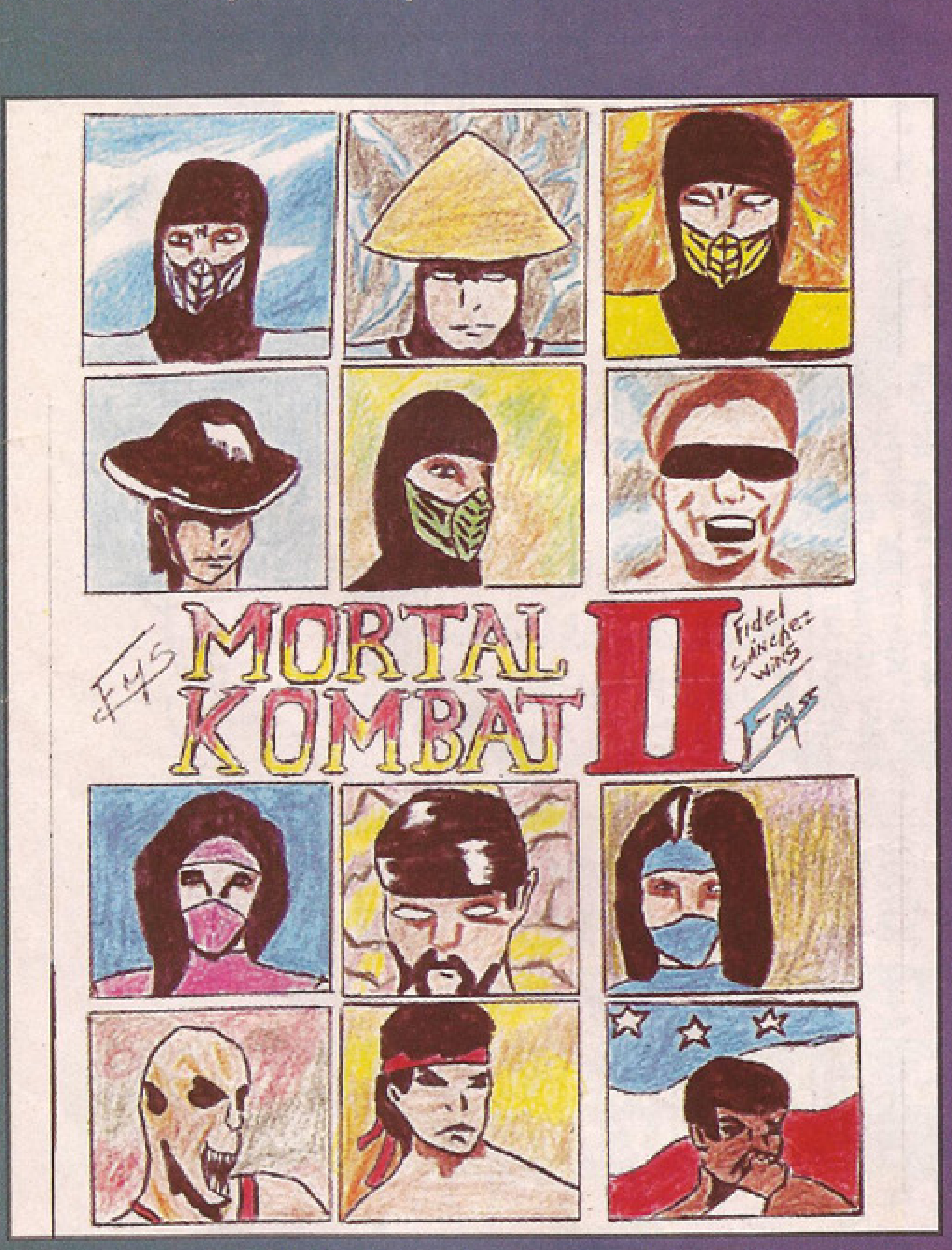




Federico Teijeiro - Capital



Matías Borda - Bariloche - R. Negro



Fidel M. Sánchez - Resistencia - Chaco



Germán M. Canfailla - Lomas de Zamora



UN ASESINO SUELTO EN ACTION GAMES

Por Julián Fernández - Ciudadela - Bs. As.

1. SEGA OR DIE

KANO JUNIOR, VERSIÓN MEGA VINO A DESTRUIR A KANO VERSION "NINTENDO SUPER"???

2. ¡NO HAY PIEDAD PARA LOS DEVILES!

DIOS PERDONA.... YO ¡NO!

KANO JUNIOR VINO DE MORTAL KOMBAT V (CINCO) PARA ACABAR CON LOS "KANO" DE NINTENDO QUE NO SABEN NI, NI SACAR SANGRE A GOLPES DE SUS ENEMIGOS.

3. JA JA JA

POR MAS QUE PEGO Y PEGO, KANO DE NINTENDO NO PUDO SACARLE NI UNA GOTA DE SANGRE A KANO DE SEGA...

4. AHORA ME TOCA A MÍ

5. 6. KANO JUNIOR, LE HIZO ESCUPIR SANGRE A KANO DE NINTENDO ¡PARA QUE APRENDA!

7. ¡TOMÁ!

SEGA

9. ES HORA DE UN FATALITY... FUEGO

SEGA X-+2

11. SOY ASESINO, MANIÁTICO, LADRÓN, ... etc. ¡PERO SOY DE SEGA!

"HACETE DE SEGA O SINO PUM ¡¡PUM!!"

Si querés que tus personajes favoritos vivan las aventuras más espectaculares, create una historieta y ponele todos los condimentos que se te ocurran. Las historias más fantásticas saldrán de tus manos y conmoverán al mundo. Animate y mandá un comic a la Cartelera de Action.

Una estrella

Fue preciso que el sol se ocultara sangriento,
que se fueran las nubes, que se calmara el viento,

que se pusiese el cielo tranquilo como un raso,
para que aquella gota de luz se abriese paso.

Era apenas un punto en el cielo amatista,
casi menos que un punto, creación de mi vista.

Tuvo aún que esperar apretada en capullo
a que se hiciese toda la sombra en torno suyo.

Entonces se agrandó, se abrió como una flor,
una férvida plata cuajóse en su interior

y embriagada de luz empezó a parpadear...
No tenía otra cosa que hacer más que brillar.

Baldomero Fernández Moreno

Antonio Bartoloni - San Miguel de Tucumán

Por Maxi



CARTAS GAMEMANIACAS

Amigos de Action Games:
Hola. Me llamo Alfonso de Lara y quiero cambiar revistas. Tengo para cambiar: Club Nintendo Nº 23, Big Magazine Nº 2 y 3, Los Súper Juegos Nº 25, Mega Sega Nº 9 y, por último, la revista Todo Sega Nº 11. Si te gusta alguna te la cambio por una Action Games que no sea la 15, 24, 26, 27, 28, 29 ni 30. Si sacaron algún truco de Street Fighter Special Champion E. ¿en qué número fue? Si alguien está interesado por los cambios de revistas llamar al (0262)21321, los lunes, miércoles y jueves, después de las 12 hs. Es la tercera carta que mando, por favor, publíquenla ¿OK?
Vivo en Necochea (provincia de Bs. As.).
PD: aguante Action. Por favor, no publiquen las faltas de ortografía y los tachones. Saludo atentamente.

Alfonso de Lara
Necochea - Bs. As.

Queridos amigos:
Me llamo Alejandro López, tengo 12 años y opino que su revista es la mejor en materia de videogames. Tengo una Megadrive con 6 juegos: Sonic 1, 2, 3 Eco the Dolphin, FIFA y Rocket Knight Adventures.
Bueno, basta de cháchara y vamos a los trucos:
Ecco the Dolphin
Level 10 LGXIOQLL
Level 11 HQIQOQLN
Level 12 OIMTQQLS
Level 13 JVHXQQLZ
Level 14 RNXPQQLH
Level 15 MEDBRQLN
Level 16 ECBBUNLA
Level 17 QEVEUNLL
Level 18 WLOIUNLV
Level 19 JAKMUNLX
Level 20 JADRUNLV
Para la final: PLEASEOO
Sonic 3: después de que aparece la palabra Sega, y Sonic está yendo al círculo, hacé flechas: arriba arriba abajo abajo arriba arriba arriba arriba.
Ahora voy a contestar el desafío de Federico Chamorro. Para poder jugar el Mortal "carnicería" Kombat en Master hacé 212 abajo y arriba en la pantalla que dice "codes".
Ahora contesto el desafío de Pablo Sturla, como no sé a qué jefe te referís (el primero o el segundo de la tercera fase) te doy la estrategia de los dos. Para el primero deberás pegarle del lado opuesto a sus taladros, sea cuando caiga o cuando esté subiendo; cuidado cuando termine la lluvia de piedras porque puede caerte encima. En total son 6 golpes. Para el segundo, depende con quién juegues, si jugás con Sonic, cuando clave el taladro pegale una vez, luego la pantalla se "terremoteará" y Tails te sacará de allí. Una vez que estés persiguiendo a Robotnik en le aire, dirigirás a Tails con el direccional, acercate a la nave y soltá a Sonic con el botón de salto, éste pegará y Robotnik huirá, pegale cuando Robotnik vuelva por atrás solamente. Con Tails pegale primero cuando clave el taladro. En el aire pegale por debajo de la barriga de la nave, también huirá, pegale solamente cuando vuelva por atrás, en total son 8 golpes.
Les hago una pregunta:
con la carta yo mandé mi credencial de socio, ¿estoy en el Club?
Para los desafíos: ¿alguien me puede decir cómo liberar a Sonya y Kano en el MK2 para Mega Drive?
PD: por favor, publiquen mi carta, ya que es la segunda que escribo. Aguante Sega, Boca y Action Games. Hasta la vista.

Alejandro S. López
Capital Federal

También contestaron:
José Francisco Fabrissín - Santa Fe
Daniel Salvatierra - Buenos Aires
Antonio Pinto - Buenos Aires
Martín Giunta - Capital Federal
Guillermo Sanfiz - Buenos Aires
Bruno y Matías Marinsalta - Buenos Aires
Ricardo Jacobsohn - Mendoza

Queridos Gamemaníacos:
Les cuento que soy un "fana" de vuestra revista. Tengo 12 años, una Daynacon (de las primeras), una Family Game y una Sega Mega Drive II.
He pasado la final de más de 54 cartuchos de Family y Sega y 4 Arcades.
Desearía dar respuesta a la pregunta de Sebastián Cáceres.
Sebastián, en este nivel tenés que elegir a Dizzy Debil. En esta parte hay 12 cañones. Para esquivar las bolsas de dinero tenés que hacer lo siguiente: en el primero y en el segundo agachate, en el tercero, saltá, pero no muy alto (sólo pulsalo y soltalo) así podrás esquivar el cuarto, en el quinto saltá y en el sexto agachate.
Después, cuando el próximo cañón lance la bolsa hacé el remolino (pulsando B) así podrás esquivar 4 cañones y con los dos últimos hacé lo mismo que hiciste con el tercero.
Espero haber sido útil y que a partir de ahora me incluyan en los winners.
Me despido de ustedes con un gran abrazo.
PD: saludos a la Escuela Nº 6 "Julio A. Roca" (B. Blanca). Me agradaría poder lucir la remera Action Games. Se las pido por carta porque telefónicamente se me hace imposible comunicarme con ustedes. Aguante Boca, Sega y S.Nes. Bye, bye, bye.

Matías Marinsalta
Bahía Blanca - Bs. As.

Los yorugas están pasados.
Hola, me llamo Andrés, tengo 10 años y soy fanático de Action Games. Primero que todo quería felicitarlos por la revista, tengo un Mega Drive y quiero contarles que salió la Mortal Kombat II, está excelente, además con sus trucos para Arcade me salieron todos los babalitis y algunos fatality.
También quería pedirles trucos para el Eco The Dolphin y Super Campeones 3. También tengo un Family y tengo al Felix the Cat y el Tiny Toon 1 y 2. A los Tiny Toons los di vuelta pero al Felix, no.
Les voy a mandar los nombres de unos giles (mis amigos) que alguna vez escribieron:
Gerardo (Orejón)
Javier (Canguro)
Claudio (Bola de grasa)
Alejo (Cabezón) y
Mauricio (Nido)
PD: en la próxima carta les mando la foto del primer gil del barrio (ése soy yo).

Andrés
Uruguay

Fight!
Estimada Action Games:
Mi nombre es Artemio M. Lucero, soy de Punta Alta (Bs. As.) y tengo una Sega Genesis. La historia es la siguiente: un día veo que se vende le Mortal Kombat II para Sega y decido comprarlo. Luego de dos meses viene un amigo y nos ponemos a jugar al MKII y él dice. -¿Cómo que no tiene voces digitalizadas?
Y yo sorprendido: -¡No me digas que es PIRATA!
El haciéndose el genio y canchero: -¡Sí!
Cuando me dijo esto me hizo una Fatality, y veo que en su garantía dice: All rights sound reserved (para los novatos: todos los derechos de sonido reservados).
Las preguntas:
1 - ¿Mi cartucho es pirata?
2 - Y si lo es ¿dónde consigo el original?
3 - Además yo escuché las voces digitalizadas de su cartucho y esto, ¿qué quiere decir?, que acaso, ¡existen dos tipos diferentes de Mortal Kombat II? o ¿lo que pregunté en la primera pregunta?
PD: Quiero esta respuesta lo más rápido posible. Ac-

CARTAS GAMEMANIACAS

tion Games wins! Double flawless victory.
Friendship

Artemio Maximiliano Lucero
Alias Subzero
Punta Alta - Bs. As.

¡Hola! Me llamo Diego, tengo 9 números de la revista y me parece que está re, re, re, pero rebuena. Tengo un Family y 5 juegos: Goal 2, dos de cuatro, uno de 21 y Mappy.
Tengo preguntas para hacer:
1 - Quiero saber cómo se cambia de jugador en el juego Fifa International Soccer y cómo es la cámara lenta.
2 - También passwords de Bubsy y, 3 - de European Club Soccer. Quiero saber jugadas buenas. Son todas para Mega Drive. Quiero comprarme un Mega y creo que... casi lo tengo.
Chau. Me despido.

Diego A. Baigorri
Las Parejas - Santa Fe

Hello! vieja
Queridos amigos de Action Games, ¿cómo les va?, a mí, bien. Les he escrito esta carta para mandarles alguno que otro truquito y hacerles algunas preguntas.
Bueno, aquí van las preguntas.
Tengo el juego Dragon Ball 2, de Mega, y hay veces que estoy jugando y mi enemigo suponiéndome Gaku me agarra, me tira hacia el cielo y él llega antes que yo y me da unos golpes, después me tira la suelo. Quisiera saber cómo se hace para evitar esto.
¿Saldrá el Dragon Ball Z 2 para Mega?
Trucos. *Mega*
Streets of Rage 3 - Para jugar con el jefe Shila tenés que matarlo, una vez que lo mataste apretá y tené apretado el B hasta la discoteca y dejate perder, continuá y elegilo.
Test Drive 2: The Duel: Pantalla secreta de opciones - En cualquier momento presioná flecha abajo + B + C.
FlashBack - Poné pixel como código y todos los enemigos morirán.
Ciborg Justice - Para el modo arcade y pulsando C, B, C, C, A, C, B aparecerá la pantalla de opciones secretas.
Sonic 2 - 14 continues, escuchá las músicas 1, 1, 2 y 4.
Bueno, me despido diciéndoles hasta mi próxima carta.

Matías R. Zmuda
Don Torcuato - Buenos Aires

Hola, queridísimos amigos de Action Games:
Soy de Tucumán y les escribo por primera vez aunque hace un año que compro su revista. Aquí van unos trucos:
Sonic 2 *(Genesis)* Es difícil, tené cuidado.
Para elegir fase: Ve al menú de opciones y escuchá las melodías 19, 65, 09 y 17. Pulsá Start y ve a la pantalla de títulos, mantén presionado A y Start allí. De esta manera aparecerá una opción de fases.
Super Sonic: escuchá las melodías 04, 01, 02 y 06 (en este orden), en la opción de fases que explico aquí arriba. Empezá a jugar normalmente y cuando tengas más de 50 anillos, saltá y te convertirás en Super-Sonic.
Por favor, muestren mi carta en la revista porque me es de exclusiva urgencia esta pregunta. Por favor, alguien responda: ¿cómo se sacan las esmeraldas en Sonic 3?
Aquí van más trucos:
Aladdin *(Genesis)*
Para pasar el nivel sin pasarlo (jugando) y sin pelear contra nadie, pulsá Pausa y apretá ABBAABBA.
Fatal Fury *(Genesis)*
Si perdés, pulsá ABCABCABC. Repetilo hasta que los créditos pasen de 4 a 9.
TMNT (Tortugas Ninja Tournament)
Cuando aparezca el logo de Konami, presioná CBBAAABC. Segundo paso: en la pantalla de título, hacé ABBCCCBA. Así verás cómo puedes elegir el Stage que más te guste.
Bueno, me despido deseándoles suerte a todos y por favor respondan mi pregunta.
La revista está buenísima, sigan así... Chau.

Fernando González
S. M. de Tucumán - Tucumán

Amigos de Action Games
Me llamo Uriel Ferreyra y tengo una Megadrive y estos cartuchos: Mortal Kombat 1, Mortal Kombat 2, Sonic 2, Terminator 2, Duck Tals y Super Street Fighter 2 turbo.
Quisiera que manden las tomas especiales de Street Fighter 2 turbo.
Les mando un truco para Terminator 2.
Saltar pantallas. En la pantalla de presentación, donde dice Start, hacer arriba, abajo, izquierda y derecha hasta que grite excelente con la voz de Terminator y cuando empezás a jugar pulsá Start y apretá el botón a, b y c al mismo tiempo y pasarás de pantalla.
PD: Perdonen por los errores ortográficos. Publiquen mi carta, please.

Walter Uriel Ferreyra
La Calera - Córdoba

Honradísimos amigos de Action Games:
¡Hola! Me llamo Federico Chaparro. Tengo 12 años y un Mega Drive II y un Sega CD. Para Mega Drive II tengo los juegos: FIFA Soccer, Eternal Champions, Mortal Kombat, Sonic III, Bubsy, Street Fighter II y NBA Jam. De CD tengo solamente 3: Find Fight, Chuck Rock II y el que viene con la consola. Ahora les mando algunos trucos.
Mortal Kombat: Código de sangre: ABACABB.
Jungle Strike: Fase 2: RXVWT74MYR7
Fase 3: 9WT7NL6PF39
Fase 4: X7NL4SHCYRN
Fase 5: VL456MGZBVP
Fase 6: WS6MHPZF9TJ
Fase 7: TMHPGCFDYRL
Fase 8: 7PGCZ7YK3XM
Fase 9: NCZJFD3BRWC
Road Rash II - mejor moto: usá esta señal genial para comenzar el juego con la mejor moto, la Wild Thing y la módica suma de $300.520: EBC91UOD.
Goods - passwords: Fase 2: NASHWAN
Fase 3: COYOTE

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES. Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

ACTION GAMES

CARTAS GAMEMANIACAS

Fase 4: FOXX
Bueno, espero que estos trucos les sirvan de algo. La revista está espectacular, sigan así.
Se los desea un lector de primera.
PD: ¿cómo hay que hacer para hacerse socio de Action? Quería saber si el juego Virtua Fighter está para Mega y cuánto sale. Manden trucos para Fifa Soccer o ¿en qué número están? les hago una sugerencia ¿por qué no sacan secciones para 3DO, Jaguar, etc.? Bueno, esta vez me despido de verdad.

Federico Chaparro
Pcia. de Buenos Aires

Queridos amigos de Action Games:
Me llamo Carlos y vivo en La Plata, tengo 13 años. Poseo una Mega Drive y una Nintendo. Para Mega tengo los siguientes juegos: Splatterhouse 3, NBA Jam y Fifa International Soccer. Espero comprarme más juegos, pasa que yo no compro porque me los alquilo y los doy vuelta en un minuto. Les sigo contando, para Nes tengo Super Mario Bros 1, 2, 3 y Mario Bros, también uno con 100 juegos y Soccer, bueno, tengo un tocazo que ahora no me acuerdo. Quisiera decirles que la revista es la mejor del país, pero no es así, porque es ¡la mejor del universo entero! ¡Aguante Action!
Pasemos a los trucos.
NBA Jam: estos trucos son para jugar con jugadores escondidos. Sólo debes marcar las contraseñas en la pantalla de records.
Presidente Clinton: entra las letras A, R, luego mueve el cursor a la letra K, simultáneamente aprieta Start y el botón A.
Houston Oiliers: entra las letras U y W, luego mueve el cursor al blank space (espacio blanco). Mantén apretado Start y aprieta el botón A.
Mark Turmell: entra las letras M y J, luego mueve el cursor a la letra T, aprieta Start y el botón A.
Dan Feintein: entra las letras S y A, luego mueve el cursor a la letra X. Aprieta Start y el botón C.
Asif Chaudrhi: entra las letras C y A, luego mueve el cursor a la letra R, aprieta Start y el botón C.
Trucos para **Streets of Rage 3** (Bare Knuckle 3)
En la pantalla de elección pon el cursor en options, no presiones cualquier botón, presiona A, B, C y pon la palanca para arriba simultáneamente y aparecerá en la pantalla de option una opción de elegir los round o las pantallas.
Stage 1: —
Stage 2: REISOR
Stage 3: ETLBUD2
Stage 4: TEXROH
Stage 5: ELPOEB
Stage x: GOFMTS
Pregunta: ¿cómo paso el jefe de The Dark Stone en el estage 5 de Splatterhose 3? ¿Cuál es la diferencia entre Sega Mega Drive y Sega Genesis?
Les agradecería que publiquen mi carta ya que es la segunda que les escribo. Se los suplico, se los imploro, de rodillas, parado, sentado: publiquen mi carta.
PD: ¡Aguante Action Games! ¡Aguante Sega! ¡Aguante River! Sigan así que es la mejor revista que existe. Lo dice un lector aficionado.

Carlos Víctor Nuñez del Prado
Pcia. de Buenos Aires

Amigos de Action Games:
Me llamo Guillermo E. Sanfiz, tengo 12 años, 7 revistas de Action Games, un Mega Drive y los siguientes juegos: Sonic 1, Mortal Kombat I y II, Super H. Q., Battletoads Double Dragon y Socket. Me encanta su revista y siempre la leo toda.
Ahora les mando unos trucos.
Mortal Kombat II *(Mega Drive)*
Shang Tsung: fatality 3: durante todo el último round mantené presionado el B y, hagas lo que hagas, no lo sueltes hasta que diga Finish Hin/Her, andá a 3 cm y soltá en la pantalla de los pinches, si hacés la fatality de claver en los pinches, luego de que se clave mantené presionados los botones abajo y Start y ¡sorpresa! (funciona con cualquier luchador).
Fatal Fury: cuando tengas que continuar, apretá arriba + A + B + C simultáneamente 2 veces y tendrás un crédito más (sirve todas las veces que quieras).
Battletoads Double Dragon: en la pantalla donde dice 1 player..., etc., ponete abajo de lo que vas a elegir. Hacé simultáneamente arriba + Start + A + B, después elegí tu lugar y en vez de apretar Start, hacé arriba + Start + A + B simultáneamente y empezarás con 5 vidas.
FIFA: si estás perdiendo poné pausa, andá a control fig (tercera fila) y cambiá de equipo, sacá pausa y estarás ganando.
Ahora les mando unos desafíos *(Mega Drive)*.
1 - ¿Cómo hago la fatality de Kung Lao (que te corta la cabeza)?
2 - ¿Cómo tiro al puente o clavo en los pinches con Liu Kang, y con Shang Tsung?
3 - ¿Cómo se hace la fatality de Johny Cage que te pega 3 veces?
PD: me gustaría que pongan una sección de Game Boy y Game Gear y que traigan calcos o calcomanías. Con Johny Cage hacé abajo + B + C, y te dará una piña baja. Aguante Boca, Sega y, por supuesto, Action Games.

Guillermo E. Sanfiz
Pcia. de Buenos Aires

Amigos de Action Games:
Me llamo Nicolás y los quiero felicitar por la revista, está rebuena.
Poseo una Sega Genesis y los siguientes juegos: Sonic 3, Streets of Rage, Eternal Champions, Mortal Kombat, Mortal Kombat 2.
Desconectar la sangre en el MK2.
Jugá con Cage y decile a tu amigo que elija cualquier personaje. Matá a tu contrincante con Cage en el primer round. Y en el segundo round, andá a la esquina de tu derecha, que tu contrincante quede a 6 cm. Hacé que Cage tire su High Fireball (bola de fuego alta) hacelo varias veces seguidas hasta que notés algo raro en el Fireball, Shadow Kick y Rising Punch. Y listo, ya desconectaste el modo sangriento. Podés hacer muchas cosas locas con este truco. Para poder hacer este truco con cualquier luchador elegí a Shang Tsung y decile a tu compañero que elija otro personaje, matalo en el primer round y en el segundo convertite en Cage y hacé el truco que ya sabés, "podés hacer la fatality" (pero, ojo, el juego se traba cada vez que hago el truco).
Si querés hacer la friendship o la babality: Elegí a cualquiera de los personajes y decile a tu compañero o amigo que elija a Cage. Matalo a Cage en el primer round. En el segundo round hacé el truco pero del segundo control que es Johnny Cage y después que el truco esté conectado, matalo a Cage y hacé la Friendship o babality (pero matalo con patadas). A las friendship le faltaron cosas, como por ejemplo el regalo de Baraka, la torta de Kitana, la bola de boliche de Lio Kano y el arcoiris de Shang Tsung y etc.
Aparecerán hacer si no le hacen la fatality pero luces como las bolas de Cage, cada 2 minutos o 1 minuto.
Hacé el truco con Raiden y hacele la fatality del Electro Shock Therapy (B por 5 segundos) y soltá pero que no explote (apenas empieza el Shock soltá y no presiones nada y dirá Finish Him! cuando lo termines de electrocutar.
Fatality y sigue vivo.
Elegí a Shang Tsung y hacé el truco y después convertite en Mileena o Liu Lang y hacé la fatality indefensa como Mileena: claver Sals Liu Kang: carnero y seguirá vivo.
Este truco sirve para muchas cosas.
¿No saben para qué sirven las luces?
¿Me pueden decir la fatality de Kung Lao? La que le tira el sombrero y le corta la cabeza.
Hay un dragón escondido en el MK1, ¿cómo se saca?
Bueno, me despido de ustedes y mi primo Carlitos de 1 año les manda saludos. La revista está muy buena. Chau, hasta la próxima carta.
PD: publiquen mi carta, por favor. Perdonen por las faltas. Son unos genios, los adoro. Aguante Action Games. ¡Respondan mis preguntas! Chau y lo que dije ¡aguante Action Games!

Nicolás Armando Páez
Pcia. de Buenos Aires

Hola, gamemaníacos, me llamo Eduardo Javier Ricciardi, tengo 11 años y me encanta leer Action Games.

SI TE FALTA ALGUN NUMERO DE A

Tengo una Mega Drive y mis cartuchos son: Jungle Strike, Bubbsy y Sonic 3.
Les mando passwords de Bubbsy y Jungle Strike:

Bubbsy:

Level 2 CKBGMM
Level 3 SCTWMN
Level 4 MKBRLN
Level 5 LBLNRD
Level 6 JMDKRK
Level 7 STGRTN
Level 8 SBBSHC
Level 9 DBKRRB
Level 10 MSFCTS
Level 11 KMGRBS
Level 12 SLJMBG
Level 13 TGRTVN
Level 14 CCLDSL
Level 15 BTCLMB
Level 16 STCJDH

Jungle Strike

Level 9 NMH3V746J9G

PD: Action Games es la mejor revista que leí hasta ahora. Please, publiquen mi carta y que nunca tengan Game Over.

Eduardo Javier Ricciardi
Corrientes

Queridos amigos de Action Games:
Esta es mi segunda carta, ya que la primera no me la publicaron. Me llamo María de los Angeles y tengo 14 años y un Family con los siguientes juegos: Super Mario 3, Los Picapiedras, Tortugas Ninjas 3, Wonder boy y Super Mario. Me gustaría tener una Mega Drive con CD.
Aquí van algunos truquitos:
En el Wonder boy un poco antes de terminar el primer round, al saltar hay que hacer salir el huevito que te va a dar continues infinitos al hacer flecha a la derecha y luego Start cuando perdés.
Super Mario: tocando cualquier botón en la parte de elegir 1 ó 2 jugadores podés ir a la fase que quieras.
Sin perder más tiempo me despido hasta la próxima carta.
PD: publiquen mi carta. Santiago te quiero. Aguante Action Games.

María de los Angeles Suárez
Capital

Queridos amigos de Action Games:
Me llamo Juan Ignacio Juri, de Quilmes. Tengo 13 años y me copa su revista. Los felicito por la edición especial, estuvo rebuena. Poseo un Family Game con los siguientes juegos: Tiny Toon, 210 en 1, Tortugas Ninjas 2 y 3, Mach Rider, Batman Return 2 of the Joker, Punch Out, Prince of Persia, Tom y Jerry, Felix the Cat, Island 2, Spartan X, Mario 2 y 3, Battletoads y Arkanoid.
Les mando algunos trucos:
Batman Return 2 of the Joker: recargás energía si apretas: arriba y Start.
Passwords para todas las fases:

Fase 1-2: MDRR	Fase 4-1: GNXF
Fase 2-1: NMLL	Fase 4-2: KHCN
Fase 2-2: NWKL	Fase 5-1: QGVN
Fase 3-1: LGZQ	Fase 5-2: WBZT
Fase 3-2: GPTW	Fase 6-1: FFHG
Fase 6-2: CKQG	Fase 7-1: GPZT

Arkanoid: pulsando todos los botones se pasa de nivel.
Adventure Island 2: A, B y Start: recargás energía.

Prince of Persia:

Fase 2: 51045727	Fase 8: 45275334
Fase 3: 08601121	Fase 9: 21121325
Fase 4: 10764222	Fase 10: 66569436
Fase 5: 41161738	Fase 11: 89740456
Fase 6: 53233738	Fase 12: 14132537
Fase 7: 76400647	Fase 13: 77724649

Fase 14: 56533033

PD: Por favor, publiquen mi carta. Espero que les sirvan los trucos. Sigan así. ¡Aguante Action Games!

Juan Ignacio Juri
Pcia. de Buenos Aires

Action Games: soy Germán Szmid, tengo 14 años, poseo un Family, un Sega y una PC. No voy a decir que es mi tercera carta porque esta frase ya está requemada. En una carta anterior mandé el truco del Prince of Persia, cómo pasar la primera pantalla sin la espada, y no sé si llegó a ustedes. Les cuento que vivo en Lanús y poseo el MKII, de Sega. Mi intención en esta carta es contarles a todos los gamemaníacos todo lo que sé del MKII. Todo lo que digo de MKII lo hice con un joystick de 6 botones de Sega.

Mortal Kombat II:

En la pantalla de The Dead Pool matá al enemigo en una punta pero que no esté al costado del todo, saltalo por arriba pasándote del otro lado pero antes de saltarlo esperar a que se pare del todo, presioná el A y el C y pegale un gancho (el enemigo caerá al ácido pero a la pared o la puerta donde si le pegabas el gancho sin saltarlo rebotaba).
Con Cage hacé lo mismo que el truco anterior, es decir que lo saltes y hacele la fatal de las tres cabezas (las cabezas caerán hacia el otro lado, lo mismo puedes hacerlo con Kitana, Baraka y Kung Lao, siempre que la fatal sea de decapitación).
Con Sub Zero en la pantalla de The Dead Pool hacele la fatal que lo congela y lo hace explotar de un gancho, al hacer los movimientos y Sub Zero estar por darle un gancho presioná el A y el C (el enemigo caerá al ácido y la pantalla se pondrá toda oscura).
Con Sub Zero un combo mortal puedes hacerle a la máquina que nunca se acaba pero sólo a Jax. Jax tiene que estar en la esquina y tú al lado de él, pegale rápidamente sin titubear la patada que da una vuelta (atrás + Z) bien seguido así lo mantendrás a Jax en le aire haciendo jueguito (solo a la máquina porque si se lo hacés a un segundo jugador y éste si toca Blokeo no sale).
En la pantalla Kombat Tomb al hacer la fatal pegale el súper gancho con cualquier jugador y con sólo presionar abajo en uno de los dos joystick el enemigo caerá.
Noob Sibot aparece a las 25 peleas en vez de a las 50 (?) y no peleás con él en Goro's lair.
No te matés tratando de sacar el juego Pong porque intenté y a eso de las 200 peleas el marcador de peleas (los signos) se queda trabado.
Todos dicen que podés tirar al enemigo en un árbol del bosque, en la lava o en los ganchos de The Dead Pool, no le creas a nadie.
Todo el mundo está re-creído de que hay alguna forma de liberar Sonya y a Kano con Jax. Dicen que para liberarlos hay que hacer en la pantalla donde están encadenados doble flawless y la fatal que le arranca los brazos cerca del pie derecho de Shao Khan. Lo hice y no sale, hermano. Yo creo que para liberarlos hay que ganarle el juego con Jax todo en Flawless, yo logro hacerles a todos menos a Kintaro. Hasta que este truco sea revelado van a pasar varios años.
Otro combo que nunca se acaba solo a la máquina es de Sub Zero contra Jax. Con Sub Zero saltale y pegale una patada re-profunda; es decir, que antes de que tus pies toquen el suelo se la pegues así el oponente estará en el aire y vos en el suelo. Después de pegársela tira la magia que lo congela así lo congelarás en el aire, retrocede un poco hacia atrás, saltale y pegale otra patada profunda y tirá la magia y repite todo de nuevo hasta que el enemigo muera (si lo congelás en el aire y ya lo mataste la fatal no se la puedes hacer hasta que el enemigo se descongele).
Los programadores que hacían el MKII de Sega se olvidaron de que lo hacían para esta consola ya que varias cosas fueron cambiadas del arcade: la patalla Goro's Lair no aparece, el final no aparece con fotos y cuadros, no aparece la apertura de cuadno peleás contra un segundo jugador, la palabra Friendship se murió porque es re-fea, etc. Esta carta se la mando escrita a máquina por si no entienden mi letra. El truco de Prince of Persia consiste en hacer que el guardián que no te deja pasar a la puerta del nivel en la cual pasás lo atraigas hacia la izquierda pasando el hoyo por le cual caés y darte toda la vuelta por arriba, así caés por aquel hoyo y caminando hacia la derecha pasás.
Password del **Battletech** de *Mega*:

Misión 2: STJNNN
Misión 3: GRBCHV
Misión 4: BBYLND
Misión 5: BMBRMN

CARTAS GAMEMANIACAS

En mi apertura de cierre y hasta la vista.
Ah, si alguien quiere saber algo del MKII, u otro juego de Sega, que me mande una carta a mi dirección: Directorio 486 - CP 1822 - Valentín Alsina

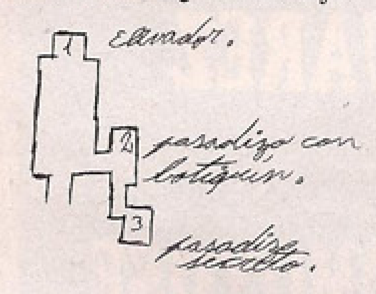
Germán A. Semid
Pcia. de Buenos Aires

Amigos de Action Games:
Me llamo Diego del Pino, tengo 11 años y un Sega Mega Drive. Esta es mi tercera carta y quiero decirles que su revista es lo máximo. Tengo 14 juegos, entre ellos: Mortal Kombat 1 y 2, Streets of Rage II y III, Joe y Mac y Castlevania Bloodlines.
Quisiera pedirles que pasen Mortal Kombat II para Mega y Super Nes.
Ahora los trucos:
Mortal Kombat II (algunos golpes son parecidos al arcade).
Repite:
Invisibilidad: Start + arriba, arriba, abajo + A
Escupida de ácido: derecha, derecha + A
Bola de energía: izquierda, izquierda + A
Fatality 1: izquierda, izquierda, abajo + A
Fatality 2: (hacete invisible) derecha, derecha, abajo +C
Babality: abajo, izquierda, izquierda + B
Friendship: izquierda, izquierda, abajo + B
Fatality de Pit 2 / Kombat Tomb): abajo, derecha, derecha + Start
Sub-Zero
Congelar: abajo, inclinada abajo derecha, derecha + A
Hielo al piso: abajo, inclinada abajo izquierda, izquierda + B
Barrida: izquierda + B + C (al mismo tiempo)
Fatality: (dejá apretado B) izquierda, izquierda, abajo, derecha (y soltá)
Babality: abajo, izquierda, izquierda + C
Friendship: izquierda, izquierda, abajo + C
Fatality de Pit 2 / Kombat Tomb: abajo, derecha, derecha + Start
Shang Tsung
Cráneo de fuego: izquierda, izquierda + A
2 cráneos de fuego: izquierda, izquierda, derecha + A
3 cráneos de fuego: izquierda, izquierda, derecha, derecha + A
Fatality 1: C, 2 seg (a 2 pasos)
Fatality 2: Start + arriba, abajo arriba, abajo + B
Babality: izquierda, derecha, abajo + C
Friendship: izquierda, izquierda, abajo + C
Transformación en:
Jax: abajo, derecha, izquierda + C
Baraka: abajo, abajo + B
Rayden: abajo, izquierda, derecha + B
Sub-Zero: derecha, abajo, derecha + A
Liu Kang: izquierda, izquierda, derecha, derecha + Start
Scorpion: Start + arriba, arriba
Mileena: B, 2 seg
Kitana: Start + Start + Start
Kung Lao: izquierda, abajo, izquierda + C
J. Cage: izquierda, izquierda, abajo + A
Reptile: Start, arriba, abajo + A
Scorpion
Lanza: izquierda, izquierda + A
Teleportación: abajo, izquierda, + A
" aérea: (saltá) abajo, izquierda + A
Proyección aérea: (cuando los dos salten) Start
Agarre de piernas: abajo, inclinada abajo izquierda, izquierda + B
Fatality 1: Start, arriba, arriba, arriba + A
Fatality 2: Start, abajo, abajo, arriba, arriba + A
Fatality de Pit 2 / Kombat Tomb): abajo, derecha, derecha + Start
Babality: abajo, izquierda, izquierda + C
Friendship: izquierda, izquierda, abajo + C
Baraka:
Lanzar las garras: abajo, inclinada abajo izquierda + A
Garras: izquierda, izquierda, izquierda + A
Corte profundo: izquierda + A
Fatality 1: Start + izquierda, izquierda, izquierda, izquierda+ A (a la vez que presionás el 4° izquierda soltá Start y apretá A)
Babality: derecha, derecha, derecha + C
Friendship:
Fatality de Pit 2 / Kombat Tomb: derecha, derecha, abajo + C
Liu Kang:
Patada bicicleta: B, 4 seg
Fuego bajo: derecha, derecha, A
Fuego: derecha, derecha, A
Fuego aéreo: (saltando) derecha, derecha + A
Voladora: derecha, derecha + C
Fatality 1: Start + (vuelta completa sentido contrario al reloj)
Fatality 2: abajo, arriba, derecha, izquierda, izquierda + C
Fataliti de Pit 2 / Kombat Tomb): izq., derecha, derecha + B
Babality: abajo, abajo, derecha, izquierda + B
Friendship: derecha, izquierda, izquierda, izquierda + B
J. Cage
Patada sombra: izquierda, derecha + B
Puñetazo a los ...: abajo + C
Bola de fuego: abajo, incl. abajo derecha, derecha + A
Bola de fuego alta: abajo, inclinada abajo izq., izquierda + A
Gancho sombra: izq., abajo, inclinada abajo izq. + A
Fatality: derecha, derecha, abajo, arriba
Fatality de Pit 2 / Kombat Tomb): aba., aba., abajo + C
Babality: izquierda, izquierda, izquierda + C
Friendship: abajo, abajo, abajo + C
Kung Lao
Escudo: Start + arriba, arriba + B
Teleportación: abajo, arriba
Tirar el sombrero: izquierda, derecha + A (se puede modificar para arriba o para abajo)
Voladora hacia abajo: arriba, abajo + C
Fatality: Start + derecha, derecha, derecha + B
Babality: izquierda, izquierda, derecha, derecha + C
Friendship: izquierda, izquierda, izquierda, abajo + C
Kitana
Corte profundo: izquierda + A
Lanzar el abanico: derecha, derecha, derecha + A
Elevación del abanico: izq., izquierda, izquierda + A
Golpe aéreo: derecha, inclinada abajo derecha, abajo, inclinada abajo izquierda, izquierda + A
Fatality 1: B (presionado) derecha, derecha, abajo, derecha (y soltá)
Fatality 2: Start, + Start + Start + C
Fatality de Pit 2 / Kombat Tomb): derecha, abajo, derecha + C
Babality: abajo, abajo, abajo + B
Friendship: Start + abajo, abajo, abajo, arriba + B
Mileena:
Sais: B (2 seg)
Teleportación: derecha, derecha + C
Bola mortal: izquierda, izquierda, abajo + C
Fatality 1: derecha, izquierda, derecha + A
Fatality 2: C (4 seg)
Fatality de Pit 2 / Kombat Tomb): derecha, abajo, derecha + B
Babality: abajo, abajo, abajo + C
Friendship: Start + abajo, abajo, abajo, arriba + C
Raiden
Torpedo: izquierda, izquierda, derecha
Torpedo aéreo: (saltá) izquierda, izquierda, derecha
Electricidad: abajo, inclinada abaj, derech, derech + A
Teleportación: abajo, arriba
Choque: C (4 seg)
Fatality 1: B (3 seg) + Start + B (varias veces)
Fatality 2: C (por todo el round)
Fatality de Pit 2 / Kombat Tomb): Start + arriba, arriba, arriba + A
Babality: Start + abajo, abajo, arriba + A
Friendship: abajo, izquierda, derecha + C
Jax
Golpe aturdidor: derecha + A
Puñetazo destructor: derecha, inclinada abajo derecha, abajo, inclinada abajo izquierda, izquierda + C
Agarrar y gopear: derecha, derecha + A
Terremoto: B, 4 seg
Rompe-espalda: arriba + Start
Fatality 1: C + derecha, derecha, derecha (soltá)
Fatality 2: Start + Start + Start + Start + A
Fatality de Pit 2 / Kombat Tomb): Start + arriba, arriba, abajo + B
Babality: abajo, arriba, abajo, arriba + B

Friendship: abajo, abajo, arriba, arriba + B
Súper embestida: A + A + A + A
Pileta de ácido: (vale para todos) B + C (presionados) abajo + A
¡¡¡Ultima hora!!! Superfatality de Shang Tsung: B (todo el round y soltá)
Joe y Mac: cuando pierdas todos tus continues y el ángel esté subiendo al cielo, apretá Start en el control 2 y seguirás con el otro jugador.
Quisiera saber ¿por qué en la edición número 28, en la parte de Tortugas de Mega escribieron en brasilero?
Bueno, espero que les hayan servido los trucos.
PD: publiquen mi carta. Sigan así, ¡¡¡genios!!! Aguante Sega y Action.

Diego M. Del Pino
Pcia. de Buenos Aires

Estimados colegas de Action Games:
Les escribo para decirles que tengo una PC y un truco para el famosísimo juego Castle of Wolfenstein 3D (mostrado en la edición número 8). Este es: en el comienzo, o sea al llegar a la puerta de salida hay un pasadizo, que mostraré en el siguiente dibujo:



El Nº 3 es un pasadizo a la fase 10; sí, ¡diez!, pero no se emocionen, es una fase de bonus ya que, al terminar se pasa al nivel 2. ¡Ah! tengo un problema, no sé cómo poner las fases que grabo. Advertencia: esto se puede hacer solamente en la primera fase de escape del juego (lo del pasadizo, claro).
Bueno, ahora me despido y les mando un saludo a todos los gamemaníacos del país. ¡Hasta la vista, babys!

Gabriel A. Adamo
Pcia. de Buenos Aires

Queridos amigos de Action Games:
¡Hola! Me llamo Octavio Vitali, tengo 12 años y soy el feliz propietario de un SNes.
Me fascina su revista. El diseño de la portada es excelente y me encanta en la forma simpática que analizan los juegos. También me copa la sección shots y la cartelera.
Me encantó el informe que hicieron sobre Super Street Fighter 2 de Mega y SNes. Me gustaría que hagan uno sobre el Mortal Kombat 2; yo lo tengo para Super Nintendo y es fascinante, igualito que el de arcades.
No les hago ninguna crítica porque la revista es perfecta, diez puntos.
Tengo sus números, del 1 al 30, y cada mes está más linda, apenas la compro me la trago en un día y después la vuelvo a leer. Bueno, les cuento un truco del Mortal Kombat 2. Si mantienen pulsado el botón L y R del control 1, apenas enciendas el aparato, te llevarás una sorpresa, y si lo haces en la pantalla que dice Start u Option y presionas Start podrás jugar en Endurances como en el Mortal Kombat 1.
Antes de que se me acabe la lapicera me despido de ustedes con un abrazo, son lo mejor que puede haber; hasta me divierto más leyendo la revista que jugando al jueguito. Please, por favor, publiquen mi carta, es la quinta que mando; se los ruego. ¡Chau! Bye, bye!
PD: Aguante Boca y Nintendo. Aguante Action Games, son lo mejor. Que se pudra Sega. Publiquen mi carta, ¡¡¡please!!!

Octavio Vitali
San Juan

Querida Action y gamemaníacos:
Me llamo Matías y aquí van los trucos:
Family - **Tortugas 3**: andá a Option y entrá. Con la flecha puesta en players, entrás en el nivel que quieras. ¡Ah! después del 9 el último signo es ".
Rockman 4: arriba y Start, recoge la energía.
Tiny Toon: matate 3 veces en Elmyra y aparecerá un jefe ¡cuidado!, sus soldados te matan. Saltales en la cabeza a los tres y ganá ?.
Double Dragon 3: select y los botones de turbo.
Solo pediría... ¡Please! ¡Please! Publiquen mi carta. Les ruego que me pongan en los winners. También ¿me podrían mandar la Action especial?
Chau. Publíquenla

Matías Puyol
Capital Federal

QUEDAN ESTOS DESAFIOS

Ciro A. Brizzio - Mar del Plata - Bs. As.
Quiero pedir ayuda para el juego Monkey Island 2, ya que no puedo encontrar el cuarto trozo de mapa ni el concurso de escupitajos en el Modo Fácil.
Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5º caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.
Luciana Fons - Bs. As.
¿qué hay que hacer en el juego Gods, para PC?, por favor, que alguien me responda este desafío.
Pablo Sturla
4) No puedo matar al jefe de Pink Goes to Hollywood, en el castillo embrujado, ¿cómo hago?
Sebastián Vaquero - Pehuajó Bs. As.
En el MK (Genesis), la música 2 y 15 no están en el juego, ¿por qué?
Aurelio Bordón - Misiones
2) No podemos pasar Ground-Zero en Sega C.D. en la puerta que debe abrirse con un código.
Y Chost C.D. que viene con la consola de presentación, chocamos con una pared que no podemos eludir.
Santiago Fernández - S. A. de Areco - Bs. As:
He terminado muchos juegos, menos el Quack Shot porque el último nivel es muy difícil. Quisiera que algún lector me ayude a pasarlo, diciéndome algún truco. (para Sega Genesis)
Angel Leonardo Bianco - Necochea - Bs. As.:
A los gamemaníacos les pongo un desafío: ¿saben trucos para el Golden Axe 3?, ¿y para el Veritey? Los dos de Mega.
Darío Falconi - Río III - Cba.:
Ahora mando mi desafío: en el juego de Mega "Zombies Ate My Neighbors", no puedo pasar el Level 20 (Invasion of the Snakeoids), ¿qué hago? También pido passwords.
Norberto Vega - Gral. Pacheco - Bs. As.
5- ¿Para qué sirve el ítem-ancla del Super Mario Bros 3?
6- ¿Para qué sirve el regalo que te da Protoman en Mega Man 6, cómo se usa?

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Alejandro S. López:
Sí, estás en el Club.
Para Artemio M. Lucero:
En la Action Nº24, pag. 43, están las respuestas a tus preguntas.
Para Matías R. Zmuda:
Sí, ya salió.
Para Federico Chaparro:
Muy pronto habrá novedades sobre el Club Action Games, por ahora disfrutá de las vacaciones.

Chau, la Banda de Action

CTION GAMES LLAMA AL 951-6239

WINNERS RANKING

ROBERTO N. OVIEDO
- CERRO COLORADO - CBA

MATIAS LOJO
- CAPITAL

DARIO FALCONI
- RIO III - CORDOBA

CRISTIAN ARIAS
- RIO III - CORDOBA

EZEQUIEL FALCONI
- RIO III - CORDOBA

GABRIEL TARANTINI
- RIO III - CORDOBA

EMANUEL FALCONI
- RIO III - CORDOBA

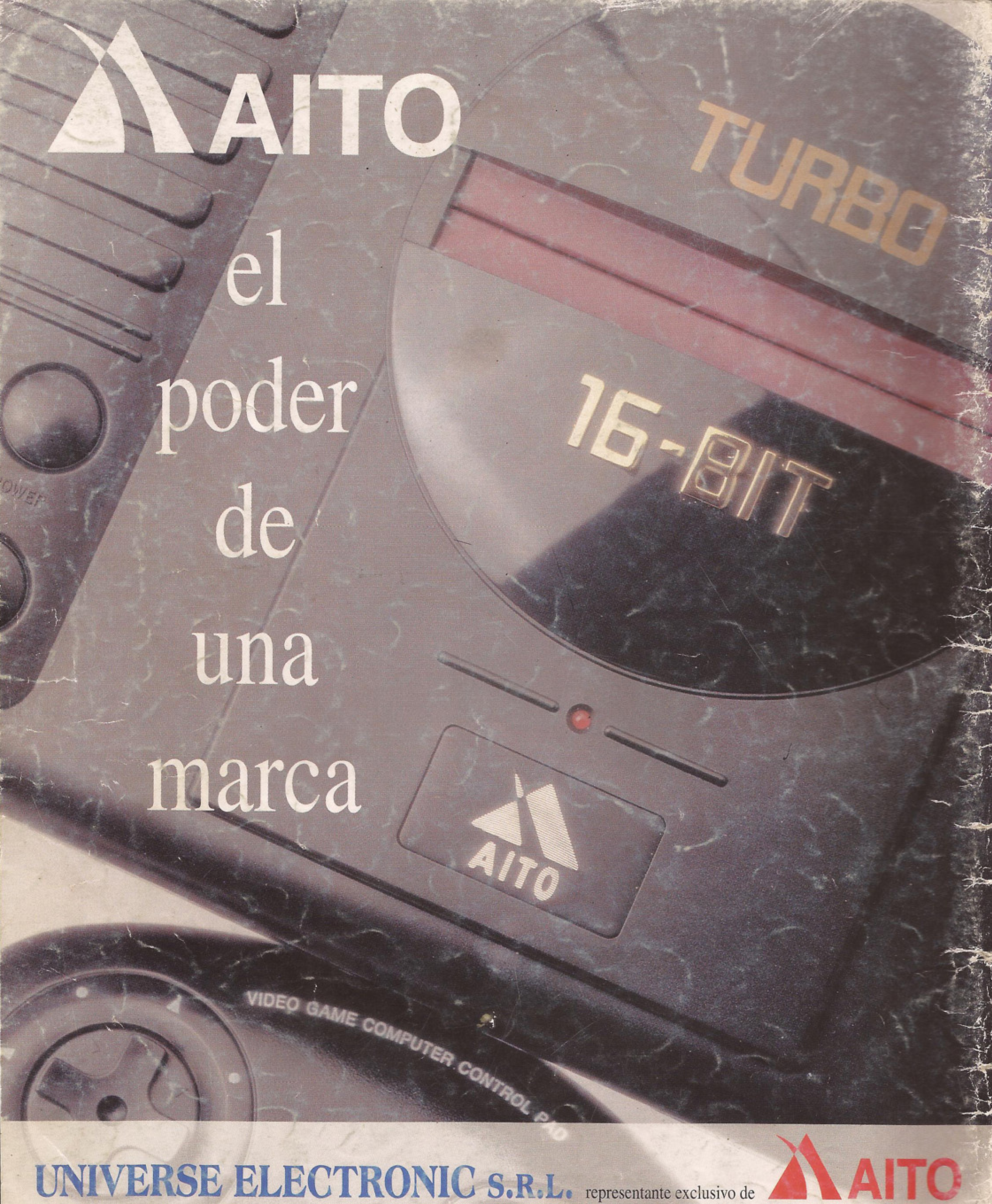
MARCOS SUAREZ
- CAPITAL

GUILLERMO TOMOYOSE
- CAPITAL

NORBERTO VEGA
- G. PACHECO - BS. AS.

COMENZO EL RANKING DE WINNERS,
Y ACA ESTAN LOS PRIMEROS 10 NOMBRES.
ACORDATE QUE DESTACAREMOS A LOS WINNERS
SEGUN LA CANTIDAD DE DESAFIOS CONTESTADOS,
Y A FIN DE 1995, QUIEN RESULTE GANADOR
SE HARA ACREEDOR DE UN PREMIO SORPRESA DE ACTION GAMES
VencE el Desafío y anotA tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron una remera de Action Games. Comuníquense con Action al 951-6239.


AITO
el poder de una marca
TURBO
16-BIT
AITO
VIDEO GAME COMPUTER CONTROL PAD
UNIVERSE ELECTRONIC S.R.L. representante exclusivo de AITO
Pringles 1334 Tel.: 865-4738 Fax: 865-4740